COIN OP'ED
VIDEOGAME MAGAZINE
月刊
すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌 2008 2月号 No.093
平成20年2月1日発行（毎月1回1日発行） 第9巻 第2号 通巻第93号
ARCADIA
アルカディア
特別定価690yen
enterbrain
お待たせ！
特別付録
鉄拳6
技表本
ぶち抜き攻略！
鉄拳6
特集
その軌跡と
未来を探る
BEMANI
10周年記念
[特別企画]
携帯動画連動記事
闘劇'08 種目発表!!
アルカディア大賞発表
特報新作群
機動戦士ガンダム
ガンダムVS.ガンダム
アルカナハート 2
頭文字D ARCADE STAGE 4改
まもるクンは呪われてしまった！
サムライスピリッツ閃
THE KING OF FIGHTERS'98
ULTIMATE MATCH
いよいよ稼働！
三国志大戦3

SEGA
三国志大戦
SANGOKUSHI TAISEN3
新たな大戦へ!!

いざ、開戦!!
セガ公式サイト http://sega.jp/
三国志大戦公式サイト http://www.sangokushi-taisen.com/
© SEGA

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE MONTHLY PUBLICATION ARCADIA

アルカディア

2008年2月号(No.93)
http://www.arcadiamagazine.com/

目次

発行所／株式会社エンターブレイン　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　電話0570-060-555(代表)

表紙の裏

『三国志大戦3』
ついに稼働した『三国志大戦3』。今作では、新たに加わった軍師カードが対戦をさらに盛り上げる！　その軍師カードとして登場する「司馬懿」と、武将カードとして登場するその妻・「張春華」をピックアップ。軍師が持つ奥義を駆使して戦場を制圧せよ！　軍師や新カードの情報満載の『三国志大戦3』の情報は62ページから！

タイトルロゴ＆表紙デザイン／Smile Studio(福島トオル)

第八回 アルカディア大賞発表 139

2006年10月1日から2007年9月30日までに日本国内で稼働が開始・販売されたビデオゲームの中から、優れたビデオゲームを選出し、その功績を讃えることによって、ビデオゲームの製作に携わった多くの方々に感謝の意を表し、今後もより優れたビデオゲームを生み出していただくための一助になってほしいと考え、設立された賞がアルカディア大賞ならびに各部門賞です。今年、大賞に選ばれた作品はどれでしょうか？
(記事は139ページから)

掲載ゲームタイトル(50音順)

連載記事

BEMANI大特集!

008 BEMANI 10周年記念 その軌跡と未来を探る

10th BEMANI ANNIVERSARY

初代『beatmania』がアーケードシーンに登場してから、早10年。数々の歴史を作ってきたBEMANIシリーズに携わってきた開発者たちに、これからのBEMANIについて聞いてみた!

2008年闘劇開催予定タイトル発表!

006 闘劇'08

メーカー各社描き下ろし年賀状プレゼント企画!

132 メーカー年賀状2008

特別付録 全キャラクターの技表を一挙公開! 鉄拳6 キャラクターコマンドブック

広告

燻る想い、勝利への渇望を満たせ！

THE 6th ARCADIA CUP TOURNAMENT

2008年4月予選開幕！

闘劇'08 開催タイトル

シングル戦（1on1）

アルカナハート2
（エクサム）

チーム戦（3on3）

GUILTY GEAR XX ΛCORE
（アークシステムワークス）

シングル戦（1on1）

THE KING OF FIGHTERS '98 ULTIMATE MATCH
（SNKプレイモア）

※「闘劇'08」の開催期間中に全店舗一律の無償バージョンアップが実施されることになったタイトルに関しては、そのバージョンアップ版で開催する可能性があることをご了承ください。なお有償バージョンアップに関しての対応は、その価格や時期、変更度合いにより協議させていただくことになりますが、必ずしもバージョンアップ版で開催しない場合があることをお断りしておきます。

大会概要

名称：「闘劇'08 -SUPER BATTLE OPERA - THE 6th ARCADIA CUP TOURNAMENT」（略称：闘劇'08）
主催：株式会社エンターブレイン アルカディア編集部
予選：2008年4月～6月に全国各地のゲームセンターにて開催
本選：2008年8月に全国決勝大会（闘劇'08 FINAL）を東京で開催

闘劇とは?

時代を超えて愛され続けるジャンル。それは対戦格闘ゲームであるといっても過言ではない。数多のプレイヤーが真摯に、ときにどん欲にゲームと向かい合うことで生まれる新たな戦術。プレイヤーの飽く無き探求心による対戦格闘ゲームの進化は、とどまることを知らない。

だからこそ、我々は用意せねばならない。プレイヤーが競演するに足りうる大舞台……「闘劇」を。

「闘劇」は、1タイトルのみで開催される既存のゲーム大会とは異なり、複数タイトルを同時に扱う国内最大規模の対戦格闘ゲーム大会だ。各タイトルの予選を全国各地で開催し、その予選を勝ち抜いたスペシャリストたちが、決勝の地「東京」で激しく火花を散らす!

6回目となる今回は、絶賛稼働中の人気作に加え、成熟しきった過去のタイトルも要望に応えて選択されている。「闘劇」に参戦せずして、最強は名乗れない!

キミの参加を待つ!

決勝大会までの流れ

2008年2月 予選開催店舗発表

2008年4月~6月 全国各地で地方予選

2008年8月 全国決勝大会 闘劇'08 FINAL開催

チーム戦(3on3)

STREET FIGHTER III 3rd STRIKE Fight for the Future
(カプコン)

タッグ戦(2on2)

SUPER STREET FIGHTER IIX Grand Master Challenge
(カプコン)

チーム戦(3on3)

鉄拳6
(バンダイナムコゲームス)

チーム戦(3on3)

Virtua Fighter5
(セガ)

シングル戦(1on1)

北斗の拳
(セガ)

タッグ戦(2on2)

MELTY BLOOD Act Cadenza Version B2
(エコールソフトウェア)

地方予選開催店舗募集

闘劇では地方予選の開催店舗を募集しています。開催を希望される店舗の代表の方は、左記ホームページに記載されている開催趣旨をご理解の上、応募フォームに必要事項を記載してお申し込みください。応募の締め切りは、1月27日(日)とさせていただきます。地方予選開催店舗としてご協力いただくこととなった場合、競技種目数の調整後、予選を実施していただくことになります。なお、本大会に関するお問い合わせは左記の「お問い合わせメールアドレス」までメールにてお願い致します。

協力
山岸 勇(BEAT-TRIBE)
松田 泰明(GAME-NEWTON)
具志堅 裕人(新潟POPY)
鶴巻 雄一(埼玉POPY)
前田 善弘(neo amusement space a-cho)
今井 恵介(Gamer's Vision)

お申し込みホームページ	http://www.tougeki.com/
お申し込みお問い合わせメールアドレス	info2k8@tougeki.com

特集 BEMANI その軌跡と

未来を探る

2002 2003 2004 2005 2006 2007

1 2 3 5 7 8 9 11 12 3 4 6 8 10 12 2 3 4 10 12 2 3 6 7 9 11 12 3 5 7 9 2 4 8 12

beatmania 7thMIX -keepin' evolution- / beatmania THE FINAL

BEMANIシリーズの原点であるbeatmaniaシリーズの最終作品だが、ファンの間ではシリーズ最高傑作との呼び声も高い。

beatmania III APPEND 7thMIX / beatmania III THE FINAL

beatmania IIDX 7th style / beatmania IIDX 8th style / beatmania IIDX 9th style / beatmania IIDX 10th style / beatmania IIDX 11 IIDX RED / beatmania IIDX 12 HAPPY SKY / beatmania IIDX 13 DistorteD / beatmania IIDX 14 GOLD / beatmania IIDX 15 DJ TROOPERS

pop'n music 8 / pop'n music 9 / pop'n music 10 / pop'n music 11 / pop'n music 12 いろは / pop'n music 13 カーニバル / pop'n music 14 FEVER! / pop'n music 15 ADVENTURE

ここからサブタイトルが付くようになり、タイトルごとのコンセプトがより明確になってきた。また、NET対戦モードの導入もここから。

GUITARFREAKS 7thMIX / GUITARFREAKS 8thMIX / GUITARFREAKS 8thMIX power-up ver. / GUITARFREAKS 9thMIX / GUITARFREAKS 10thMIX / GUITARFREAKS 11thMIX / GuitarFreaksV / GuitarFreaksV2 / GuitarFreaksV3 / GuitarFreaksV4 Rock×Rock

drummania 6thMIX / drummania 7thMIX / drummania 7thMIX power-up ver. / drummania 8thMIX / drummania 9thMIX / drummania 10thMIX / DrumManiaV / DrumManiaV2 / DrumManiaV3 / DrumManiaV4 Rock×Rock

DDRMAX2-DanceDanceRevolution 7thMIX- / DanceDanceRevolution EXTREME / DanceDanceRevolution SuperNOVA / DanceDanceRevolution SuperNOVA2

休止前最後の作品となり、その収録楽曲は過去最高のものとなった。その後、ファンの熱い声に応えてシリーズが復活することに。

ee'MALL / ee'MALL 2nd avenue

Toy's March / Toy's March2

DANCE 86.4 FUNKY RADIO STATION

難易度表記が現在のものになるなど大幅にシステムが変更。また、「KEYBOARDMANIA 3rdMIX」とのマルチセッションも可能。

残念ながらシリーズ最後となった作品。しかし、収録されている楽曲の人気が高く、それらは多くの他シリーズに移植されている。

初代『beatmania』が稼働を開始してから10年──、BEMANIシリーズが築いてきた音楽シミュレーションゲームの歴史は、アーケードシーンに大きな影響を与え続けてきた。この特集では、シリーズの歩みを振り返りつつ、その未来を探ってみることにしよう。

音楽シミュレーションゲームって何？　という人は、18ページのIIDX完全初心者向け企画、ARCA'S BOOT CAMPへGO!

beatmaniaIIDX、DanceDanceRevolution
GuitarFreaks、DrumMania、pop'n music

サウンドディレクターが語る BEMANI楽曲の変化と進化

音楽シミュレーションゲームの生命線ともいえる、楽曲群。ここでは各機種のサウンドディレクションを担当する四人をお招きし、そのBEMANI楽曲たちのこれまで、そして未来への展望についてお話をうかがった。

産声を上げた音楽シミュレーションゲーム

——BEMANIシリーズとの関わりはいつごろから？

NAOKI　1998年初頭ぐらいだと思います。当時は神戸に居ました。実は『DDR』の原型は、『beatmania』がリリースされる前から開発していました。

wac　それは初めて知りました。『beatmania』稼働前だったんですか。

NAOKI　『beatmania』がAOUショーに出展され、その反響を目の当たりにして、ようやく方向性が定まり、具体的に「ダンスゲームを創る」ことになったんです。今では考えられないですが、AOUショー後の3月くらいから動き始めて10月くらいには完成していたという……かなり短期間での開発でしたね。

泉　DDRシリーズと同じで、ギタドラシリーズもショーで『beatmania』を見て、当時のディレクターが「ギターの音楽ゲーム作れないかな？」と提案したのがきっかけですね。それで、当時ギターを弾けたのが僕しかいなかったので、僕がやることになりました（笑）。あのころは『GUITARFREAKS』を作ってもそんなに売れるとは思ってなくて、違う楽器にした方がいいという意見もあったんですよ。でも、サウンドとしてはカッコイイものを作りたかったので、ギターのゲームを推しました。昔はサウンド担当者は1タイトルにつき一人、という流れがあったので、『GUITARFREAKS』は基本的に一人で作っていましたね。

NAOKI　そうなんですよ。初代『DDR』のサウンドを制作していたのは僕一人でしたね。何というか、それが僕らの作り方だったんですよね。

泉　メインが一人で、サポートに数人居るっていう感じかな。東京の2機種はどうですか？

TAKA　僕の方は98年の10月からですね。この時にはすでに『beatmania』が軌道に乗っていて、『3rdMIX』を発表したころかな。当時僕はKONAMIの研修生をやっていて、その年の9月にあったショーで初代『IIDX』の筐体は出展されていたんです。その中身をこれから作り込んでいこうという時に、人手が足りないという理由で声を掛けてもらいました（笑）。この時のIIDXシリーズの位置付けって、「売れなくても構わないから、とにかくゴージャスで目立つものをアーケードに放つんだ！」という感じでしたね（笑）。

wac　皆さん担当機種のスタートから関わられていたわけですが、僕だけ途中からでなんか肩身狭いですね（笑）。最初にbeatmaniaシリーズを見たのはゲームセンターで、なんか最近のゲームはすごいなあ、とかのんきに思ってました。まさかその後自分が関わるとは思わず（笑）。その後実際に関わる時期としてはbeatmania IIDXシリーズが稼働したころですね。TAKAと同じように、人手が足りない、特に譜面を作る人がたくさん欲しいということで、声を掛けてもらいました。始めはその道の先輩だったTAKAに教わりつつ『substream』の譜面を作ったりするところからスタートしましたが、そのうち『ポップン3』や『ポップンステージ』のころからポップン系の仕事が多くなっていきました。その後アニメロとかやりつつ『ポップン6』からはサウンドディレクションを担当するようになって、なんだかんだで今に至るという感じでしょうか。なので ポップンシリーズの誕生とかは後々先輩から聞くことになるホントかウソかわからないような昔話レベルでしか知らないんです。すみません（笑）。

注 釈

※1　クラブバージョン

1999年に追加された「クラブキット」を用いることで『beatmaniaIIDX』の筐体と『DanceDanceRevolution 2ndMIX CLUB VERSION』の筐体をリンクしたもので、同じ楽曲を両方の筐体で協力してプレイ可能だった。ギタドラのセッションプレイ版のようなもの。当初は選曲できる曲数が限られており、DDR側はBASIC譜面のみ選択可能だった。その後発売された『CLUB VERSION2』にて、ほぼ全曲の選択が可能になり、DDR側の難易度変更も可能に。

※2　BEMANI EXPO

BEMANIシリーズ4機種（beatmaniaIIDX、pop'n music、GuitarFreaks、DrumMania）合同で企画されたイベント。公式サイトでは、アーティスト同士によるWebラジオなどもあった。コラボレーション楽曲制作という企画があり、各機種で3曲ずつそれらのコラボ楽曲が収録された。ちなみに収録された楽曲は以下の通り。

『beatmaniaIIDX 12 HAPPY SKY』
double thrash ／ 414（泉陸奥彦&Des-ROW）
キャッシュレスは愛情消すティッシュ／ GINGER（あさき & Jimmy Weckl）
Little Little Princess ／ SHRINE（wac&Handsome JET Project）

『pop'n music 13 カーニバル』
太陽とバトル／つよし（肥塚良彦&DJ Yoshitaka）
コキュトス／ FISH BOYS（TOMOSUKE&佐々木博史）
桃源絵巻／菜-sai-（小野秀幸&Tatsh）

『GuitarFreaks V2 & DrumMania V2』
The Legend ／ Ritter（Kozo Nakamura&Naya`n）
香港☆超特急Z ／明星有限公司（NAOKI MAEDA&ショッチョー）
しっぽのロック／板橋ギャング（dj TAKA&村井聖夜）

各タイトルの交わり、そして「BEMANI」へ

——別の機種を意識したり、それぞれの機種間で交わりがスタートしたのはいつごろ？

NAOKI　交わりという部分では、DDRはⅡDXの『substream』あたりですね。当時から曲の移植だけじゃなくクラブバージョン（※1）という形でコラボレーションしたり、何かと付き合いはありました。クラブキットは今思うと時期尚早だったのかもしれないですが、とてもいい試みだったと思っています。

泉　そういう意味では、ギタドラシリーズは一緒に歩んできましたね。最初はGUITARFREAKSシリーズとdrummaniaシリーズで、セッションできる楽曲とできない楽曲があったんですが、セッションできない楽曲がだんだん減ってきて、そのうち全曲できるようになり、今では全く一緒になってしまいましたね（笑）。最初はほかの機種を意識することはほとんど無かったんですが、『GUITARFREAKS 5th MIX』と『drummania 4thMIX』の時に、『keyboardmania 3rdMIX』とセッションする話が出たあたりから、ポップンにも楽曲を少しずつ移植し始めたりしましたね。

wac　そうですね。だんだんギタドラのコンポーザーがポップンシリーズに曲を書いてくれるようになって、ポップンで書いた曲を今度はギタドラにも入れようみたいな流れができてきましたよね。

泉　ギタドラシリーズは、最初は曲を作る人数が本当に少なかったんだけど、ポップンシリーズやⅡDXシリーズの曲を作っている人たちの楽曲も入るようになってきて、機種間の垣根が無くなってきたと思いますね。

TAKA　ⅡDXはDDRとのクラブバージョンの時ももちろんですけれど、beatmania、beatmaniaⅡDX、そしてbeatmaniaⅢという三つのシリーズが同時に展開していた2000年あたりは、他機種というよりその二つの機種を意識していた部分はありましたね。そのほかにも家庭用のラインもあったりして、beatmaniaというシリーズだけでラインが乱立していたんです。その中で自分なりに特徴を出そうと独自の路線を考えた結果、音楽の方向がDDRに近付いていきました。DDRの派手さに憧れていたのもあるし、クラブバージョンで連携したことを生かしてコンテンツを共有していくことが、ⅡDXシリーズの強みになると考えたんです

wac　ポップンは逆に何でもありだと思っていたので、僕が担当したころから、機種は問わずほかのゲーム専門だった人でもポップンとの組み合わせが面白そうなら作曲をお願いしたり、ポップンに入ったら面白そうだなっていう曲は移植したり、どんどん良いところはポップン流に変換して取り入れちゃうようにしました。あとⅡDXが音楽性というよりゲーム性で……というか落ちてきたのを手でたたく！　という意味で（笑）一番近いところに居るので、基本的には住み分けを考えつつ、ポップンに生かせる部分は参考にしつつ、な感じですね。ポップンから入ってⅡDXを始めるというユーザーさんは多いみたいですし。

——BEMANIシリーズという大きなまとまりとなっていったきっかけは？

NAOKI　それはまさしく場所じゃないですかね。東京と神戸という違う場所に居た僕らが、徐々に一カ所に集約してきたのと、ほぼ同時期だと思います。以前は別々の組織で、各々の世界を創り上げていましたが、今は「BEMANI」という大きな括りの中で、全体を見ながら進めていますからね。例えばトップランカー決定戦。ポップン、ギタドラ、ⅡDXと分かれてはいますが、BEMANIという大きな括りがあることが目に見える形になったイベントだと感じています。あの決勝大会の日の最後、僕らがステージで1列に並んで挨拶させていただいたことが、今のBEMANIの在り方を象徴しているように思います。ただし、各BEMANIタイトルの制作においては各々のタイトルに特化せざるを得ない状況ですので、タイトルごとの個性付けが損なわれることは無いですね。

wac　僕は個人的には、BEMANI EXPO（※2）の時にも変化があったと思います。あのころまではBEMANIシリーズ全体として目立った何かをしたことは無かったと思うんですね。それに、「この人の曲はこの機種のもの」っていう不文律のようなものがあったんですよ。それはそれでいいことでもあるんですけど、ちょっと各機種担当者からその機種のラベルを剥がして一人の作曲者として見たら面白いんじゃないかなと思って。だからそのころから、ほかの機種の方が作る楽曲もだんだんと分かってきて、その前後から垣根を越えて曲を書いてもらうようになったんじゃないかなと思います。

※3　ポップンライブ

正式名称は「pop'n music アーティスト大集合！」。2002年3月30日に日本青年館で第1回が開催されたポップンシリーズ初のライブイベント。その後、この同名のイベントは合計4回開催され、第2回から4回はライブDVDも発売されている。以下は開催日時と場所。

■2002年3月30日
日本青年館
pop'n music アーティスト大集合！

■2002年8月23日
東京厚生年金会館
pop'n music アーティスト大集合！2

■2003年3月29日
東京国際フォーラム
pop'n music アーティスト大集合！3

■2004年5月9日
NHKホール
pop'n music アーティスト大集合！4

※4　シークレットライブ

正式名称は「beatmaniaⅡDX secret LIVE ～ one night premium party ～」。2003年9月13日に麻布十番のクラブ「LUNErS」で開催されたⅡDXシリーズ初の大型ライブイベント。イベントは応募抽選による完全招待制で、約400人が参加できた。その後、2回目となる「beatmaniaⅡDX secret LIVE 2 Trip Wonder Organize」を2005年1月24日に渋谷のクラブ「WOMB」にて開催した。こちらも完全招待制で、入場者は約600名。

※5　beatnation records

dj TAKA、DJ Yoshitaka、L.E.D.が中心となって立ち上げたレーベル。現在ⅡDXシリーズ関連のCDなどはすべて同レーベルから発売という形になっている。また2007年8月11日に神奈川県の「CLUB CITTA」、そして8月19日には大阪府の「SAZA★E」でレーベルのアーティストが参加する発の大型ライブイベント「beatnation summit -beatmaniaⅡDX premium Live-」が開催され、チケットは抽選だったものの、2カ所合わせて1680名が招待された。

※6　ポン太

三度笠をかぶり刀を背負った動物キャラ、ポン太の道中を描く、演歌的なメロディとハードなサウンドが融合したシリーズ。「三度笠ポン太は今日も行く」、「風に吹かれて三度笠ポン太」、「母に抱かれて三度笠ポン太」と、現在三部作になっている。収録はギタドラシリーズ。

10周年イベントを通じて得たもの

――ゲーム内ではなく、実際にお客さんを集めてイベントをやり始めたのは？

wac　ポップンのイベントでは、『7』のころの「ポップンライブ（※3）」ですね。ライブ自体はずっとやりたいと言い続けてたんですけど、実際に大きなホールを借りて開くほど需要があるのか、自分自身も周りも正直確信を持ててなかったんです。ましてや僕ら制作の人間がライブに出演する、なんて発想も道筋もありませんでしたし。ただ、ポップンの場合はパーキッツさんや、good-coolさんなどもともとアーティスト活動をされている方々がユーザーの皆さんの支持を集めていたので、その方々をメインにしたライブならやれるんじゃないかって思ったんですね。そうして実施した第1回が僕らの想像を超えて盛況で、その後も回を重ねることができて出演者も増えていくうちに、いつの間にか僕たち制作の人間も出演していくことになっちゃってました（笑）。

泉　ギタドラシリーズは、かなり前にゲームショウでライブをやったのが最初かな。そのころは、ギタドラシリーズのコンポーザーはみんな神戸に居たんですよ。もちろん神戸のコンポーザーはみんな楽器ができるけど、ドラムだけ居なかったので、ドラムは外部の方を呼んでやってもらいましたね（笑）。

TAKA　ⅡDXとしては最初のシークレットライブ（※4）です。そんなに昔の話ではないですね。

NAOKI　でもBEMANIシリーズのイベントは何度も演ってきていますが、ほとんどがワンショット的なんですよ。例えば今回の「THE GITADO LIVE」は、BEMANI10周年イベントの一つという位置付けですが、定期的な開催も考えられると思っています。ライブイベントは特に、直接ユーザーの皆さんと『音楽』で触れ合える数少ない空間で、僕たち制作側もモチベーションの高まりを感じる瞬間でもありますから。しかし現状はライブの計画などが各々の頭の中にあるだけで、オフィシャルにするには難しい状況ですが、時代の変化や要求に、僕たちはもっとポジティブに応えていかなければいけないと思っています。このBEMANI10周年イベントを機に、ライブイベントを継続実施していく必要性を感じたスタッフは多いはずです。ぜひともさまざまな形でBEMANIライブは展開していきたいね。

BEMANI楽曲の良さを

TAKA　普通のライブに行くよりもオーディエンスがすごい盛り上がってくれるんですよ。

泉　普通のロックコンサートに行っても、あんなにお客さん盛り上がらないよ（笑）。

wac　何というか、お客さんと一緒に作っている感じなんですよね。みんなでその場を盛り上げてライブを作っている一体感があって。あの雰囲気は確かにほかのライブじゃなかなか味わえないです。

NAOKI　それは育てていきたいですよ。お客さんと共にエンタテインメントを体感する一つの機会として。ただ、どうしてもゲームの制作が始まってしまうと、目に見えるところから見えないところまで、どっぷり浸かってやるしかないのが……。マンパワー120% OVERで取り組まないとね（苦笑）。

wac　もちろんゲームを作るという本業をおろそかにはできないので、年に一度のお祭りがあるよっていう感じになれば面白くなると思いますね。いや、できるかどうか分からないですけど。

NAOKI　夏フェスみたいになるといいですよね。年1回恒例のBEMANI一大イベントのポジションみたいな……。そうなれば僕たちの中でもすごいモチベーションが湧き出て来ると思いますよ。ただ、現実は裏腹にどんどん仕事に追われていくっていう（笑）。

――BEMANIシリーズのイベントが徐々に広がっていったのは10周年を見据えて？

wac　もともと10周年を見据えて狙っていたわけじゃなくて、ちょうどいろんな部分に広がってく流れができてきたんでしょうね。前以上に、ゲームだけがBEMANI、じゃなくなってきているんだと思います。

TAKA　「ゲームだけを作っているゲーム屋なんだ」っていう考え方から、「マルチメディア全般にコンテンツを配信していく集団なんだ」という方向へ、みんなが考え方をシフトしてきたのかも。beatnation records（※5）をはじめ、いろいろやりたいことが理解してもらえるようになってきて、面白い展開ができるようになってきました。

NAOKI　時代の流れ……じゃないですかね。僕たちエンタテインメント業界だけでなく、他業種においても多面展開っていう時代の潮流があると思うんですよ。BEMANIというものがあって、ゲームをプレイした上でさらに生活の中にBEMANIを感じてもらいたい。そう思ってここまで来てます。

wac　「あなたの生活にBEMANIを！」って感じで必要なものをすべてそろえられたらすごいですね。

NAOKI　それができたら、僕たちにとってはすごくありがたいことですよ。衣・食・住の中にBEMANIを入れてもらえるわけですから。だから皆さんに喜んでもらえるためであるならば、もしそういう要求があるなら、可能な限り応えていきたいですね。

閑話休題
互いの楽曲アレンジ談義

——みなさんの中でお互いアレンジしてみたい曲は？
wac　ポン太（※6）を演歌に戻していいですか（笑）。
泉　戻す？
wac　ポン太って結構ハードロック要素が強いですけど、純粋にしっとり演歌にして聴いてみたいなあ、と。
TAKA　僕はTËЯRAの「華爛漫」をやってみたいですね。和のテイストって普通は音色とかでそれっぽさを出すと思うんですけど、歌詞とメロディーだけで、それをやっているのがすごいと思いましたね。
wac　TËЯRAでは、「夢幻ノ光」をオケものにしてみたいですね。オーケストラをバックにしてピアノとストリングスなんかで、バラード風にしたらすごく合いそうだなと思ったことあります。やっぱり和物のメロディーがいいですね。
泉　wacの曲って割とプログレのにおいがするよね。
wac　「little prayer」とかそうだったかもしれないですね。プログレ自体は普段すごく聴いてるってわけではないんですけど、コード進行が動かないと気が済まない人なので、無意識にプログレに近くなるときがあるのかも。
泉　僕はプログレ好きだけど、ああいうタイプは作れないので、ああいう曲をアレンジしたいなあ。
NAOKI　僕はもう、時間さえあればいろいろチャレンジしたいですね。皆の音楽を一言ではうまく言い尽くせませんが、wacはピアノ系かな……。TAKA のメロディーラインには何か感じるものがある。泉さんはやっぱり重厚なギターサウンドじゃないですか。
TAKA　それぞれ特徴があって、曲があまりにも多いですね。
NAOKI　本当に何かをやろうとした時は腰を据えて取り組みたいですね。曲のアレンジをやらせていただけるとしたら、例えば泉さんの曲ならば泉さんの曲をじっくり聴く。そして感じるものがガーっと出て来て、じゃあそれをどうしていこうって考えているときが楽しい。何はともあれ、精神的なゆとりがあって、時間をかけて創りたいです。

もっと広く伝えていきたい

どうなる？　どうしたい？
今後のBEMANIシリーズ

wac　ユーザーの皆さんにとって、ポップンが、BEMANIがある生活を終わらせたくないし、いつまでも続いてほしいと思っています。だからゲームを作ることはもちろん、最高のゲームを作りつつそれを伝えるための努力をしていきたいですね。曲はもちろんキャラクターも含めた世界を、いろんな人に届けたいです。例えば全然ポップンを知らない人も「何だか知らないけどこの猫と兎見たことがある」、「この曲聴いたことがある」というものになってほしいですね。
TAKA　その点ではIIDXシリーズはbeatnation recordsをさらに多面展開していきたいですね。「THE GITADO LIVE」を拝見させていただいて、すごくお客さんが変わったなって思った瞬間があったんです。昔、小さな会場で小さなライブをやっていたころは手拍子するのが精一杯だった人も多かったと思うんですけど、アーティストのライブと遜色無い、素晴らしいお客さんだって思いました。こういうお客さんたちに囲まれていることを幸せに思いながらこれからもやっていきたいですね。
泉　ギタドラシリーズは、インディーズのバンドやライセンス曲もあるけど今後はもっとメジャーなアーティストの曲を広く収録したいですね。
wac　「だれだれが新曲をギタドラシリーズで発表！」みたいな感じになったらすごいですよね。
泉　これはBEMANIシリーズの曲全体にいえることなんですけれど、一般のメジャーな楽曲と比べても遜色無い高いクオリティだと思っているんです。でも、一般的な認識として、まだ「ゲームの曲でしょ？」って下に見る傾向があると思うんです。プレイしてくれているユーザーさんたちは、曲の良さを分かってくれているので、今後はゲームの音楽を知らない人たちにも、こんなに良いんだよっていうことをもっと知ってほしい。これからはどんどんメジャーなアーティストも取り込んで、僕たちの作っている音楽をもっと広く伝えていきたいなと思っています。
NAOKI　DDR シリーズは、もっと北米シーンでムーブメントを起こしていきたいですね。そして日本でもう一度、DDRを再燃させたいなと。北米ターゲットの仕事をするたびに、日本が誇れる文化って、ゲーム、アニメ、マンガだなって痛感するんです よ。今再びDDRシリーズの制作に携わっていますが、これからはDDRを通じて日本の音楽などを真っ向から伝えていくのも自分の課題の一つだと思っています。日本人が創る音楽をはじめとした日本のカルチャーを、ゲームを通じて世界に伝えていきたいですね。
（2007年12月3日　コナミデジタルエンタテインメントにて）

beatmania IIDXシリーズ

七つの鍵盤とターンテーブルでプレイするbeatmaniaシリーズの進化系。現在は15作目となる新作『DJ TROOPERS』が稼働中。

pop'n musicシリーズ

五つ、もしくは九つのボタンを用いてプレイし、複数人数でも楽しめる要素が多い。現在は15作目『ADVENTURE』が稼働中で、先日新作のロケテストが開かれた。

DanceDanceRevolutionシリーズ

四つのフットパネルを踏むことでプレイする。『DDR EXTREME』で一度開発が休止したが、ファンの熱い声に応えて『DDR SuperNova』として復活した。現在は『DDR SuperNova2』が稼働中。

GuitarFreaks、DrumManiaシリーズ

三角帽子をかぶってクラッカーを鳴らしているニャミ。Tシャツの絵柄にある「I♥PM」文字は『1』や『2』、『9』などのミミニャミの服装を思い起こさせるよう？　PARTY♪、始まるよ！

ポップでキュート、楽しくプレイがポップン

『beatmania』に続いて登場した音楽シミュレーションゲーム、『pop'n music』。ほかの楽器を模したシリーズとは違って、どんなジャンルでもアリなのが一つの特徴。ポップな曲からロック、クラシック、民俗音楽と幅広いジャンルの曲が収録されている。また、数あるたくさんのキャラクターからマイキャラ選択できたり、プレイ中に落ちてきて譜面を妨害する「オジャマ」の存在など、オリジナル要素が多く見られる。遊び方も幅広く、年齢、性別を問わず広い層から人気があるシリーズだ。

'07年の12月にロケテストがあったポップンシリーズ最新作、『PARTY♪』。いつも以上ににぎわっているポップンパーティーをお楽しみあれ♪

Text：赤男

pop'n music 16 PARTY♪
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：音楽シミュレーション
■操作方法：5ボタン／9ボタン
■発 売 日　：未定
■使用基盤：──

どんなPARTYになるかな？

カフェの店員さん風なお姉さん。GOODアクションなどではミミニャミやリエちゃん、サナエちゃんたちが登場したりも。『9』のマスコットキャラ、カップ君も登場しているよ。

IZUMI-san

パーティーと聞いただけでワクワクしてしまう人は今すぐ集合!!　今回のポップンは、原点に帰ったかのような「PARTY♪」がテーマ。

黄色や赤、青、緑など原色系の色が画面中に華やかに散らばって、まるで飾り付けされているようなカラーになっているよ。筐体の上にはプレゼントボックスなどの飾り付けも。「カフェパーティー」など、曲のジャンル名をはじめ、いたるところにワクワクの種があるので、期待して稼動を待とう。

BEMANIの10周年は2007年だけど、『PARTY♪』が稼働する2008年はポップンの10周年。みんなから募集していたアイデアが生かされていたり、いろんな仕掛けが用意されているみたいだよ。そんなポップンパーティーにポッパーのみんなが招待される今作。古くから遊んでいるプレイヤーも、新しく始めたプレイヤーも、みんなが楽しめる作品になりそう。

オリジナル新曲、人気有名曲
大好きな曲にきっと出会えるよ

明るめなポップスが目立ったロケテスト版収録曲。エンジョイモードの方では「創聖のアクエリオン」や「粉雪」など、有名版権曲が収録されていて、プレイしている人がいると会場では「おー」という歓声が上がっていたりも。ほかにもCS版人気楽曲「コンテンポラリーネイション」の新作なども収録されていたよ。稼働時には、これらの楽曲を含めもっと楽しい曲でいっぱいになること間違い無しだね!!

ロケテスト版の新版権曲は、ともにサビが特徴的な「粉雪」と「創聖のアクエリオン」。この曲をプレイするために、エンジョイモードを選ぶ人も。

ロケテで判明したPARTY♪参加アーティスト

Sota Fujimori feat. Runa、パーキッツ、ELEKTEL、Naya~n、Dormir、上野圭市郎とEIICHI、阿部靖広 feat.森亜紀子、猫叉Master、mu-Ray-ZY、Mr.T、Glaring radiokids

ついにアーケードデフォルト曲で参加の「猫叉Master」や、久しぶりに単独で楽曲提供の「Mr.T」、おなじみの「パーキッツ」など、アーティスト陣も豪華な顔ぶれ。

ポップンキャラと一緒にPARTYへ!

今回のキャラクターセレクトは、次々とパーティー会場に到着しているみたいに、キャラクターが扉から出てくる仕掛けになっているよ。

カフェの店員さんやトナカイの角?が見え隠れする青年など、「PARTY♪」のキャラたちも個性派ぞろい! ほかにも、ミミニャミやサトウさん、ロミ夫、ジュディなどポップンおなじみのキャラクターたちもいるぞ。どのキャラクターもそれぞれ自分に合わせてパーティを楽しんでいるみたい。それらがキャラクターのアクションに反映されているのでいろいろなキャラクターを選んでプレイしてみてね。

サトウさん

『8』が初出の「フレッシュ」、『10』の「スキップ」に引き続き、『16』に再登場したサトウさん。今作では猫のししゃもがメインではなく、名前もサトウさん。キャラクターアクションでは、あわてて資料を落としたり、ししゃもと一緒にお昼ごはんを食べたりと、サトウさんの日常をかいま見られるよ。

Mimi

ニャミとおそろいの服と、三角帽子をかぶったミミ。飲み物を持ってニャミとは違ったパーティの楽しみ方をしているみたい?

お楽しみに!

今号では、稼働からしばらくたっていることもあり、コアなユーザーのために、スコア計算方法とランクの算出方法を一挙公開。さらなるランクアップを目指そう!

DanceDanceRevolution SuperNOVA2
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：ダンスシミュレーション
■操作方法：フットパネル
■発売日：2007年8月（稼働中）
■使用基盤：

最新解禁楽曲

Pluto Relinquish
アーティスト：2MB

ENCORE EXTRA STAGEに2MB楽曲登場！ その時間最大BPMを体験せよ！

汗をかいて全身でリズムを感じろ！

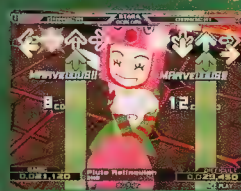
ほかのBEMANIシリーズと違って、足を使ってパネルを踏むDDRシリーズは、音楽に合わせてダンスができる「全身運動」であることが特徴。体でリズムを感じ、曲に合わせて踊るのはとても気持ちがいいぞ。

収録されている楽曲は、聞いているだけで体が動いてしまうダンスナンバーがメイン。しかも足を動かしてプレイするため、1プレイやるだけでもかなりの有酸素運動になるぞ。全身運動になるDDRシリーズをプレイして、ゲームを楽しみながらいい汗をかいて、みんなで健康になろう！

スコア計算式によるランク判別方法

本作では、AAA～Eまでその楽曲の最終スコアによってランクが決定されており、そのスコアは曲中の各ノートで獲得した判定によって決まっているのだ。MARVELOUSとPERFACTが2ポイント、GREATが1ポイント、FREEZE OKだと3ポイントで、リザルトに表示されている各判定の数値を以下の計算式に当てはめることで、最終スコアが分かるぞ。

{100,000 x（獲得ポイント合計／獲得可能なポイント総計）－（PERFECT獲得数＋GREAT獲得数）} x 10

ランクは難易度毎に異なり、右表のような形で決まっている。ゲージが無くなった場合はEランクとなり、Cランクに満たないスコアはDランクとなる。なお、NONSTOP、CHALLENGEモードは違うスコア計算となっているぞ。

獲得ランク算出表

	AAA	AA	A	B	C
BEGINNER	99万	95万	80万	65万	50万
BASIC	99万	95万	80万	65万	50万
DIFFICULT	99万	95万	85万	75万	60万
EXPERT	99万	95万	90万	80万	70万
CHALLENGE	99万	95万	90万	80万	70万

GuitarFreaks V4 Rock×Rock

DrumMania V4 Rock×Rock

GuitarFreaksV4 Rock×Rock
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：ギターシミュレーション
■操作方法：3ボタン＋ピッキングレバー
■発売日：2007年8月（稼働中）
■使用基盤：

DrumManiaV4 Rock×Rock
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：ドラムシミュレーション
■操作方法：パッド＋[illegible]ペダル
■発売日：2007年8月（稼働中）
■使用基盤：

今回は、最新GRANDPRIX情報から特殊称号情報など、知って得する情報をここを読んでいるキミだけにこっそり紹介！

Text：飛鳥

ノリノリのバンドサウンドをキミの手で演奏しよう!

ギター型のコントローラーを使うGuitarFreaksシリーズと、スティックを使ってパッドをたたき、足を使ってバスドラムを踏むDrumManiaシリーズ。最新作のサブタイトルが示す通りROCKナンバーがそろっており、手軽にギタリスト気分やドラマー気分が味わえる、バンド好きにはたまらないシリーズ。

どちらのシリーズにも同じ楽曲が収録されており、この2機種によるセッションプレイは友だち同士でプレイするにはもってこい。みんなでプレイすれば、ゲームセンターがライブハウスに早変わり！ さぁ！ ギタドラでバンドやろうぜ!!

知っておいてソンは無い!? ギタドラお得情報

現在開催中のものでは、12月22日から開かれているBATTLE TOUR（WINTER）が盛り上がっている最中。期間は1月中旬までなので、ぜひ参加して、全国のプレイヤーと熱いバトルを繰り広げよう！

そして、年末年始にはプレイするとちょっといいことが！ まず、1月1日の元旦から10日までにプレイすることで、称号「あけおめ」が獲得できる。期間限定なので、称号マニアは見逃せないぞ。

さらに、12月31の大晦日と1月1日の元旦に本作をプレイすると、ある"何か"が解禁するのだ！

一体何なのかは、キミ自身で確かめよう！

GRAND PRIX大会情報

だれでも楽しくその腕前を競うことができるGRANDPRIX MODEに、熱い冬が到来！

現在は冬にちなんだ課題曲が設定された「WINTER CUP」が開催中なのだ。もちろん初級、中級、上級と腕前によって選択できるので、ぜひ参加してみよう！

そのほかにも、さまざまなアーティストにまつわる大会の開催も予定されているので、どんなアーティストの大会が開催されるのかをあれこれ予想しながら練習しておこう！

期待の新曲とTUTORIALモードを大特集

beatmania IIDX 15 DJ TROOPERS

BEMANIシリーズにおけるIIDXの位置付け

圧倒的な存在感を誇る巨大な筐体に輝くネオン、高音質の豪華スピーカー群が放つ爆音、プレイヤーが筐体に立てば、だれもがオーディエンスとして参加してしまう。とかく派手な部分ばかりがクローズアップされるIIDXだが、プレイヤーたちはその裏でこぞって難しいオプションを付け、打倒ライバルや全国1位の奪取に躍起になっている。一昔前までは大道芸だったダブルバトルランダムも、今では認識力向上の頼れる味方と化した。もはやこれはIIDXという名の鍛錬であり、プレイヤーはアスリートなのだ。そんなIIDXのBEMANIシリーズでの位置付け、それは"究極的なまでにストイックなゲーム性"にあるといえるのではないだろうか。

beatmaniaIIDX 15 DJ TROOPERS
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：DJシミュレーション
■操作方法：7ボタン＋1スクラッチ
■発売日：稼働中
■使用基盤：──

DJ TROOPERS、遂に稼動!! めでたい今月は、これから始める人向けの記事満載でお届け！ また、新コーナーである「Military Splash」と「アルカズビートキャンプ」もお見逃しなく!!

Text:ハメコ。&花田

新曲ファーストインプレッション

今作で追加された新曲の数は40曲以上と、前作に引き続いて大ボリュームアップが図られているぞ。しかも、dj TAKA氏のアルバムである"milestone"の収録曲が遊べるなど、うれしい要素も満載。それでは、大人気間違い無しの2曲と、注目の高難度楽曲をピックアップして紹介！

Zektbach叙事詩、新章

ジャンル:OUVERTÜRE　BPM:160

Ristaccia／Zektbach

IIDXシリーズを通して人気の高いZectbach叙事詩第三弾。男性オペラが非常に印象的な曲だ。ムービーもキャラクターの表情の変化や動きが多く、非常に迫力のある作品に仕上がっており、音とビジュアルの両方から人気を呼びそうである。HYPERは☆9となっているが、同時押し＋スクラッチ、BPM160のやや早めな階段譜面が降ってくる難しめの譜面構成。その分、練習できる要素は多いぞ。ANOTHER譜面も☆12と中級者、上級者にオススメの曲だ。

作中に出てくる二人の子どもは前作の叙事詩"Blind Justice"の双子なのだろうか？ 今後の展開に注目していきたいところだ。

曲の後半は階段とスクラッチが絡む、難しい譜面になっている。両手で取るのが困難な場合は片手で取るのも選択の一つだ。

譜面	NORMAL	HYPER	ANOTHER
single	6	9	12
double	5	8	10

皿！ 皿！ 皿！

ジャンル:TECH-BREAKBEATS　BPM:128

Digitank system／DJ Mass MAD Izm*

今作から新規参入したDJ Mass MAD Izm*の作品。曲名の"デジタル戦車(digitank)"が表すように、テンポはゆっくりだが重さを感じるテクノで、まさにDJ TROOPERSのテーマに沿った楽曲と言ってもいいだろう。注目したいのが、SP Anotherの中盤から始まるスクラッチ地帯。過去最大級の激しさで降り注ぐ赤い弾幕はまさしく戦場！ 見た目に圧倒されて焦って回すとBADはまりを起こしやすいので、スクラッチの間隔、およびその数をきっちり見切る能力が問われる。

専用レイヤーには"Digitank"らしく戦車と兵隊が。ミスをすると死神が出てくるぞ。戦場を生き残るため、気合でスクラッチせよ!!

これぞ皿曲(スクラッチが多い楽曲のこと)といえる譜面構成だが気合で乗り切れ！ トルーパー生活にスクラッチはかかせないぞ!

譜面	NORMAL	HYPER	ANOTHER
single	6	9	11
double	5	8	10

注目高難易度曲

上級者にオススメなのが、朱雀の「Anisakis -somatic mutation type"Forza"-」だ。おなじみの鳴き声から始まり、高速BPMの中で階段と同時押しの嵐がプレイヤーに襲いかかってくるのだ。

曲中に出てくる人物はVANESSAに出てきた伯爵か!? 前回とは一転変わって苦しそうな顔を見せる伯爵に一体何が起きたのだろう？

オレと一緒に楽しくSTUDYしようぜ!!

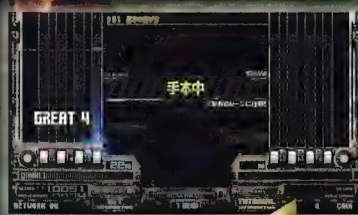
TUTORIALモードでLet's BEGIN ⅡDX!

講師 Michael a la mode

TUTORIALでZEROからSTART!!

「ⅡDXって面白そうだけど難しそう……」、「1回やってみたことはあるけど、ボタンが多過ぎて挫折しちゃった……」、そんなEVERYONEにオススメするのがこのTUTORIALモードだ。講師であるオレ、マイケル・ア・ラ・モードが、鍵盤やスクラッチの基本的な取り方から同時押しのたたき方まで、君たちのⅡDXライフ、その記念すべき一回目をきっちりサポートしていくぜ。「曲をクリアしないと進めないんじゃないの？」No No！　TUTORIALモードを選べばオレのレッスンを受けたあと、おさらいとして2曲"必ず"最後まで遊べるからノープロブレムさ！　それじゃ、Let's Enjoy ⅡDX！

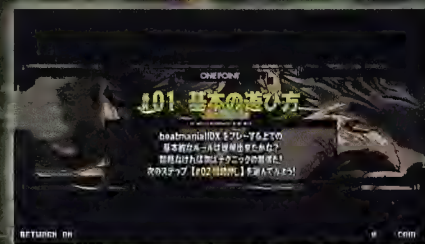
レッスンは#01から#05の5種類だ。#01から順番にプレイすれば気付いたときには君も立派なⅡDXプレイヤーだぜ！

TUTORIALの流れを見てみよう!

まずはオレのお手本でスタート！　鍵盤は反応しないけど一緒にたたいてコツをつかもう。

レッスン終了時にグルーヴゲージが赤ければNICE！　足りなくても次には進めるぜ。

レッスン終了後の楽曲には、レッスンで教えた譜面がどんどん出てくる　おさらいしながら遊べ～！

お手本が終わったら、今度はキミの番だ。焦らず落ち着いてプレイしていこうぜ！

レッスンが終わったら、次は実践！　#01～#04は2曲、#05では3曲プレイできるぞ。

曲をすべてプレイし終わったら、レッスンに関するお役立ち情報をゲットできる。よく読んでどんどん実践してくれよな！

Michael a la mode写真館

オブジェに合わせて鍵盤やスクラッチを取ると、タイミング次第でオレの表情やポーズが変化するんだ。評価の種類と合わせて見てくれよな。

BAD&POOR……

タイミングが早過ぎる、もしくは遅過ぎるとBADやPOORに……。ゲージが減ってしまうぞ。

GOOD♪

タイミングがあまり良くないとGOODだ。ゲージの増え方は少ないし、スコアにもならない。

GREAT☆

ちゃんとたたければまずGREATになる。ゲージが一気に増える上、EXスコアもゲット!!

JUST GREAT!!

タイミングが完璧なら光り輝くJUST GREAT!! EXスコア2点分だし、見た目も気持ちイイぜ!!

ARCA'S BEAT CAMP

他ゲープレイヤーをデラヘタッピシンドロームから救済する衝撃の連載企画、アルカズビートキャンプが今ここに産声を上げるッ!! 僕は君たちの力になりたいんだ!!

今月の入隊希望者

DJネーム DENTAK

本誌で『アルカナハート』の攻略を担当するすご腕格ゲーマーだが、IIDXは全曲2%安定の腕前。「IIDXがうまい人はモテそうじゃないですか!」が入隊理由。

#02を通して運指の改善を図る

One more SET!

「これなら指に対応させやすいと思うんです」DENTAKよ、その状態で一体どうやってスクラッチを取るつもりなんだ……。

マイケルのあいさつに「あ、どうも」とあいさつを返すDENTAK(コレ実話)。指固定のやり方を学んだ様子。

VICTORY!

「え、あ、いや、な～るほど! これなら指が外れませんね。手元を確認しなくても鍵盤がたたけるようになってきました。」

☆POINT まずは指の配置を固定すること。鍵盤の左半分を左から左手薬指、左手中指、左手親指、右半分を左から右手親指、右手中指、右手薬指で担当し、真ん中の黒鍵盤はたたきやすい手の人差し指でたたくようにするべしッ!!

#03でスクラッチの取り方を体得する

マイケルのあいさつに頭を下げるDENTAK(実話)。なんて律儀なんだ……。

One more SET!

「左側に鍵盤がきたら、右手でスクラッチを取ればいいんですよね?」いやそっちの方が難しいから!!

VICTORY!

「あ、左側の鍵盤とスクラッチが来たら、右手で左側の鍵盤をたたけば左手でスクラッチを取れますね!」

☆POINT スクラッチに近い側に鍵盤が来たら、素早く判断して逆の手で鍵盤を取るべしッ!! また、スクラッチは指先で"はじく"ように取るべしッ!!

#04で連続スクラッチングテクニックを手に入れる

One more SET!

連続スクラッチに対し、左手と右手の交互取りを実行。鍵盤どうすんの!!

「いやぁ、これすごく参考になります」終了後のインフォメーションは見逃すな!!

VICTORY!

「あ、なるほど! スクラッチを押して取ったあと、逆側に引けば間隔が狭いときもやりやすいですね」

☆POINT 連続スクラッチは、"押し"と"引き"を交互に使うことで切り抜けるべしッ!! また、動きが小さいほど指を鍵盤に戻しやすいと知るべしッ!!

After Beat Camp

ハメコ。:おぉ、TUTORIALはもう余裕じゃないか。どうだい、ビートキャンプを終えての感想は?

DENTAK:えと、そうですね……。マイケルさんの教え方はスゴいですよ! 気付いたら手元を見なくても鍵盤がたたけるようになりましたし、今なら☆3くらいまではクリアできそうな気がします!

ハメコ。:確かにスゴいなTUTORIALは。DENTAKが一日でここまでうまくなるとは思わなかったわ(笑)。

DENTAK:えと、あとは何よりも楽しかったですね。あと、俺が「やっ……やっぱ駄目だっ……緊張がっ……」って思ったときに、マイケルさんが「大丈夫!落ち着くんだ!」って言ってくれて……。いい人過ぎてもう惚れそうになりましたよ! 最近のゲームは本当にスゴイですね! こんなに高性能なAIが搭載されてるなんて思いませんでしたよ!

ハメコ。:読者の皆さん、これは全部実話です……。

最後には#04すらもフルコンボでクリア。「これで女の子にもモテるような気がしてきました!!」

VICTORY!

DJ YOSHITAKAの Military Splash

いきなりスタートした新コーナー。案内役にDJ Yoshitaka氏を迎え、DJ TROOPERSに関するゲストをお呼びしてあんなことやこんなことを話してもらっちゃうコーナーです。

新曲に秘められたコンセプトが明らかに!!

Yoshitaka（以下Y）　え〜、いよいよ始まりましたDJ Yoshitakaの「Military Splash」のコーナー！　記念すべき第1回のゲストには、何とdj TAKAさんとL.E.D.さんをお迎えしておりまーす。今回私司会をやらせていただきますYoshitakaです。よろしくお願いします。さて、では早速今回お二方が作曲された楽曲について伺っていきたいのですがよろしいでしょうか。

TAKA（以下T）　もちろんです。

L.E.D.（以下L）　もちろんです。

Y　僕が持っているこの門外不出のリストによると、「走馬灯」というTAKA名義の楽曲がありますねー。

T　ありますね〜。

Y　こちらはバラードということですが、今回どういうコンセプトで制作されたのでしょうか？

T　6月にアルバムを出したんですけど、その後1発目の曲がコレなんです。それで、やっぱり1発目はちょっと大事かなって（笑）。

Y　なるほど！　まさに、「TAKA 2nd Season」みたいな感じですね。

T　そんな感じかな。その幕開けとして、今までと一緒じゃいけないなと思ったんですよ。

Y　今回は優雅なオーケストレーションがメインな感じの楽曲ですよね。

T　僕はあの手の曲だと割とストリングスの音に頼っちゃうんですが、今回はウィンド系を使ってちょっと違う音にチャレンジしてみました。

穏やかで優しいメロディが心に響く「走馬灯」。プレイするキミには一体どんな"走馬灯"が思い描かれるだろうか。序章となっているもう1曲も気になるところ。

Y　なるほど。この曲を僕が聞かせていただいたとき、物語的なものを感じて非常にメッセージ性の強い曲になっていると感じたんですが、そういったものはあるんですか？

T　思い描いたストーリーというか情景みたいなものはあって、それを表現したつもりです。でも実は、まだ公開されてないとある楽曲とストーリーが続いているんですよ。

Y　これは奥深いところですね。

T　この物語は二部作で、「走馬灯」は序章部分を省いた中盤以降の物語になっています。

Y　僕も「走馬灯」という言葉の持っているイメージというものがネガティブなイメージとかもあると思うし、どっちにもとれると思うんですよ。その楽曲自体が明るくいく曲だったので、ひょっとしたらこの「走馬灯」というのは幸せだったのかな的な。

L　そう。僕もそう思ったんだけど、オチが非常に。かなり印象的な。

Y　そうなんですよね。実はこの曲、オチがあるんですよね。オチが気になる人はぜひ、ゲームセンターでプレイしてください。あと、TAKA名義ということで、djをあえてつけなかったというところには何かコンセプトみたいなものはあるんですか。

T　あんまりダンスミュージックっぽくないときは、djっていうのは変かなって。それだけです。

Y　なるほど。次に、ロケテストからブイブイ言わせてきたL.E.D.さんの「THE DEEP STRIKER」を。これって比較的ガバ系で、最近よく作られていますが、その中でもこれは逸脱した世界観を感じるんです。その辺はいかがですか？

L　まず、ゲームのコンセプトが"DJ TROOPERS"と決まった段階で、「コレは来た！　これは攻めた方がいい！」と思ったんですよ。

Y　あっ、先に読者の皆さんに伝えておきますが、今作はL.E.D.のために作ったと言っても過言ではないということです。ホントにこの「THE DEEP STRIKER」が「DJ TROOPERS」だと僕は考えているわけですよ。

L　そこまで言っていただいてありがとうございます（笑）。

Y　何せ着うたフルでは先行配信ですからね。それくらい僕も推している曲です。その推しっぷりにこたえんばかりの意気込みみたいなものを聞かせていただきたいのですが。

L　まず"DJ TROOPERS"っていうコンセプトに決まり、ロケテストをする段階で、ちょうど重なっていた「beatnation summit」でもかけられる、初っ端からテンションがいきなり上がってそのまま維持できるような曲にしようと決めたんですよ。そうなるとL.E.D.-G名義でいくのはもう間違い無いと。

Y　そこはもうGが付くのは間違い無いですね。

L　そこで、今やれるハードコア系の中では自分の出せる最速球みたいなものを作ったつもりです。……ってこれ「LASER CLASTER」の時も言った気がする（笑）。

Y　いやいや、でも意気込みとしては明らかに「LASER CLASTER」より進化しているというところですよね。今回のTROOPERSは本当L.E.D.のためにあるといっても過言ではないぐらいのターンなので。この曲がまた難しいんですよね。

L　難易度的には難しくならざるを得ないかなというような（笑）。

Y　この曲はぜひプレイしてもらってほしいですね。

L　あと、今回ものすごく地味なんだけれど、L.E.D.ていう名義の新曲が1曲も無い。

Y　確かに無いですね。

L　最初から新曲に関しては全部そのGでいこうかなと。DJ TROOPERSだけにというか。

T　そういえば最近、L.E.D.-Gがデフォルトになってきていますよね。

Y　そうですね。気合いの入れ方が尋常じゃないってことですよね。頑張るのGですからね（笑）。

L　yoshitaka君にそう認定されたので、それで（笑）。もともとは綺麗さやテクニック重視ではなくてパワーとか勢い重視のときはGかなって。自分の中で。まあ、同じだね（笑）。

Y　単位でもギガとかそういうのがありますよね。

L　そう。そういうイメージ。

Y　なるほど。L.E.D.-Gが今後デフォルトになっていくのではないかという感じですね。

L　それは、今後の展開次第ですね。

Y　ところで、ガバっていうジャンルに対する特別な思い入れみたいなのはあるんですか？

L　昔からガバっていうジャンル自体がものすごく

DJ TAKA

言わずと知れたⅡDXシリーズを代表するコンポーザー。『DJ TROOPERS』の制作ではYoshitaka氏をガッチリフォロー。今回の当コーナーではYoshitaka氏の勢いに少々押され気味なご様子。

L.E.D.

ⅡDXシリーズをはじめとするBEMANIシリーズに楽曲を提供するコンポーザー。今作のDJ TROOPERSに関してはすべてL.E.D.-G名義で新曲を作るほどの気合いの入れっぷりを見せている。

好きだったし、自分が最初にbeatmaniaシリーズに入ったときにやったガバとサイケデリックトランスは、今でも心の中の二本柱みたいな感じです。他のジャンルをやるにしても、割とそういう部分は出してるかな。

Y　ⅡDXシリーズの楽曲を制作するに当たってのL.E.D.のルーツであると。これはもう、ファンのみんなにはたまらない情報ですね。もう、L.E.D.になりたかったらガバとサイケを聴けってことですね。そういえば、この曲は今までのミックスとちょっと違う感じ、何ていうか高域の方に力を注いでいる気がしたんですけど、それは意識したんですか？

L　通常ニュースタイルガバはバスドラムをガンガン言わせるのはもちろんなんだけど、ゲームに入る前のツーミックスの段階で、この曲はちょっとエッジかなって。

Y　なるほど。エッジっていう意味で高域のアタック的なものを表現した感じなんですね。確かに非常にエッジが効いてますね。続いてL.E.D.さんの2曲目「SOUND OF GIALLARHORN」なんですが。

L　これ本当は、最初曲のタイトルが違って、「THE DEEP STRIKER」と対になる感じのものにしたいなと思っていたんですよ。

Y　そのアイデアすごくいいじゃないですか！

L　そうなんだよね。今思うとやっときゃよかったって思うんだけど（笑）。

Y　それ相談してくださいよ！　やっときゃよかったなぁ（笑）。

L　本当は「THE SHARP STRIKER」っていう名前で、「THE DEEP STRIKER」が重装甲系だとしたら、高速機動型みたいなイメージだったんです。

DJ Yoshitaka氏曰く「本作を代表する楽曲」という「THE DEEP STRIKER」。激しく唸るハードコアサウンドが体の中を駆けめぐるような楽曲に仕上がっているぞ。

Y　そう言われてみると相当納得ですね。僕はハードコアの中でもどっちかというとブレイクビーツ的なイメージをすごい受けたんですけれど、そのあたりは意識したんですか？

L　それも対比みたいなもので、ビートも基本は四つ打ちなんだけど、「THE DEEP STRIKER」よりももうちょっと細かくして前に出そうかなと。

Y　疾走感を出していくみたいな感じですね。でもすごいコンセプトがしっかりされてますよね。

L　"Giallarhorn（ギャラホルン）"っていうのは北欧神話に出てくるネタなんだけど、「THE DEEP STRIKER」が自分のイメージの中ではガチガチな近代戦闘的なイメージだったのに対し、もうちょっと自由なイメージの曲にしようと思って作ったんです。でもまあ、タイトルが全然違うからもう関連性も何も無くなっちゃったんだけど（笑）。一応自分の中ではリンクしているということをこの場で言いたいと。

Y　それすごいコンセプトですね。もうL.E.D.のために『DJ TROOPERS』があるといっても、過言ではない仕上がりになっていますね。じゃあ「THE DEEP STRIKER」を遊んだら、「SOUND OF GIALLARHORN」もぜひプレイしてほしいですね。ところで"Giallarhorn"ってどういう意味ですか？

L　北欧神話で、ラグナロク（世界の終末の日）の到来を告げる角笛のことですね。自分のイメージの中ではアクションゲームやシューティングゲームの最後のステージで使いたいイメージなんだよね。

Y　深いですねぇ。僕「MAX LOVE」っていう曲を自分で出してるんですけど、恥ずかしくなってきました（笑）。この後に「MAX LOVE」の話はできないですね。単なる思い付きですから（笑）。

T　いいじゃない「MAX LOVE」。

Y　いやぁ……やめとこ（笑）。

T　「Anisakis -somatic mutation type"Forza"-」は？

Y　これは朱雀名義の曲で、一応ちゃんとしたコンセプトはあるんですが、話すと長くなるので詳しくはホームページで（笑）。

T　少しは話してよ（笑）。

Y　えっと、今回ムービーに出てる人が以前「VANESSA」で出てきた伯爵なんですよ。彼が肖像画として世に残るまでの軌跡といったところでしょうか、「CONTRACT」と「VANESSA」を繋ぐ一曲ということになりますね……以上です。

T　話長くなるんじゃないの？　語りつくせない話なんでしょ？（笑）。

Y　ゴフォゴフォ……難易度もHYPERで9とプレイしやすい感じになっておりますので、皆さんぜひプレイしてみてくださーい。みたいな感じです（笑）。そういえば、今回チュートリアルモードっていうのを追加したんですけど。

L　マイケルね（笑）。

Y　本当はマイケルさんの生の声を使いたかったんですけど、日本語吹き替え版でお送りしています。DJ TROOPERSからは安心して始められるように総合試験付きの5段階で、5回プレイするとほとんどの方がブラインドタッチをマスターしBEGINNERモード楽しく遊べるような仕様になってます。今回はTUTORIALモードを終えて、BEGINNERモードを楽しんでいただいたら、ちゃんとSTANDARDモードへいけるようになっていますので。

L　ⅡDXシリーズのゲームの特性上、できるようになればなるほどどんどん面白くなっていくから、そこへいくまでのサポートをしていると思いますよ。

T　ⅡDXは難しいっていうイメージがあると思うけど、ここから入れば楽しめると思いますよ。

Y　では最後、アルカディアをご覧の皆さまに、一言ずつお願いします。

L　僕は最初から"DJ TROOPERS"っていうコンセプトにノリノリで、かなり思い入れも深いものになりました。ぜひ楽しんでください。

Y　繰り返すようだけど、L.E.D.のためにある『DJ TROOPERS』です（笑）。

T　最後ですけど、コーナー開設おめでとうございます。第1回目ということで、呼んでもらえなかったらどうしようかと思ってました（笑）。今作は、ひょんなことから「迷彩」というコンセプトでスタートしましたが、みんながすごくいい仕事をしてくれて、今回も間違いなく最高の仕上がりになっています。ぜひゲームセンターで末長く、プレイして楽しんでもらえればうれしいです。

Y　今回はありがとうございました。さて次回は、beatnation recordsのアノ男たちが登場しますよ！　みなさんお楽しみに!!

ⅡDXを遊び尽くせ!

ここでは、TUTORIALを卒業した人にオススメするプレイモード二つと、ⅡDXを遊び尽くすために役立つシステムやプレイオプションを紹介していこう。一通り頭に入れたらゲーセンという戦場で実際に戦ってみるべし!

ⅡDXに慣れたらBEGINNERモードへ

TUTORIALモードでⅡDXの基本を学んだら、次はビギナーモードを選んでみよう。これは、ⅡDXを代表する人気曲や今作で追加された新曲をとっても簡単な譜面構成で遊べてしまう上、曲の終了時にグルーヴゲージが80%に到達していなくても必ず3曲遊べる、初心者のキミにも安心なモードとなっているぞ。曲の難易度は1~3の3段階だ。まずは難易度が1の曲を選んで、TUTORIALの復習をしよう。ある程度慣れたところで次の難易度にチャレンジするといいぞ。

BEGINNERモードの選曲画面ではカーソルを合わせて楽曲を試聴できる。好みの曲をじっくり探してからプレイするといいぞ。

ⅡDXのメインモード! STANDARD

BEGINNERモードを制覇したら、いよいよスタンダードモードに挑戦だ! ビギナーモードでは選べなかった楽曲を選曲できるほか、難易度も一曲につきNORMAL、HYPER、ANOTHERの3種類から選べる上、プレイを彩る様々なオプションを選択できる、まさにⅡDXのメインといえるモードだ。また、e-AMUSEMENT PASSを使えばスコアやクリアデータの保存、プレイ画面のカスタマイズやライバル機能などを活用できるようになる。プレイが100倍楽しくなるので、ぜひとも登録してほしい!

最高難易度である☆12が降らせる譜面は凶悪なものばかり。好みの曲をやり込むもよし、全楽曲のクリアを目指すもよしだ。

知ってて得するシステム

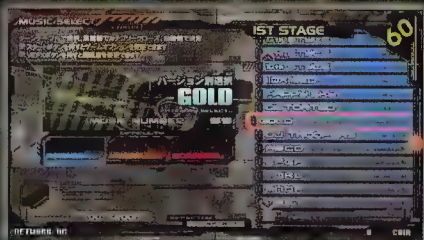
より迫力ある音にするエフェクター

音が小さいと思ったら、Play Volumeを一番上に上げた状態でEFFECTボタンを押してみよう。これでスピーカーから出る音にエフェクトがかかり、結果的に音量が上昇する。楽曲が聴こえやすくなるため、プレイもやりやすくなるハズだ。

エフェクターの種類とスライダーバーの効果の説明

pitch	音の高さを変更できる
VEFX	ECHO5~REVERB3の8段階のfilterが使える
EQ-ONLY	ECHOやREVERBなどのエフェクト効果が無くなり、low-EQ、hi-EQの効果だけ出力する
low-EQ	低音をコントロールできる
hi-EQ	高音をコントロールできる
filter	音の低域を減らす
Play Volume	演奏音のボリュームを変えられる

プレイしたい曲を早く探せる楽曲フォルダ

遊びたい曲が見つからず、時間切れになってしまう、というのは初心者にはよくあること。そんなとき役立つのがカテゴリフォルダだ。選曲画面で黒鍵盤を押すと、シリーズやアルファベット順、LEVELなど、楽曲をさまざまなカテゴリに分けて表示できるので、目当ての楽曲を探しやすくなるぞ。

フォルダを閉じた状態で目当てのフォルダに合わせて白鍵盤でフォルダを開ける。黒鍵盤で再びフォルダを閉じられる。

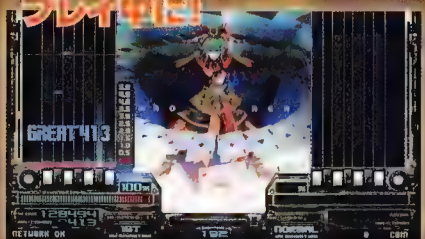
プレイオプションの種類と選択方法

選曲中にスタートボタンを押すと、プレイ中のオプションを選択できる。選択方法は各オプションに対応したボタンを押すだけ。あとはスタートボタンを離して選択画面を閉じてプレイを始めよう。

便利なオプションHI-SPEED

詰まったオブジェが見切りにくいと感じるようになったら、HI-SPEEDを使ってみよう。譜面の落下速度を上げればオブジェ同士の間隔が開くため、各オブジェが認識しやすくなるのだ。HI-SPEEDは0.5刻みでOFF～5.0までの合計11段階から選択できる。一般的にはBPM140～160程度の楽曲をHS3.0程度でプレイするのがやりやすいと言われているが、もちろん人それぞれなので参考までに。

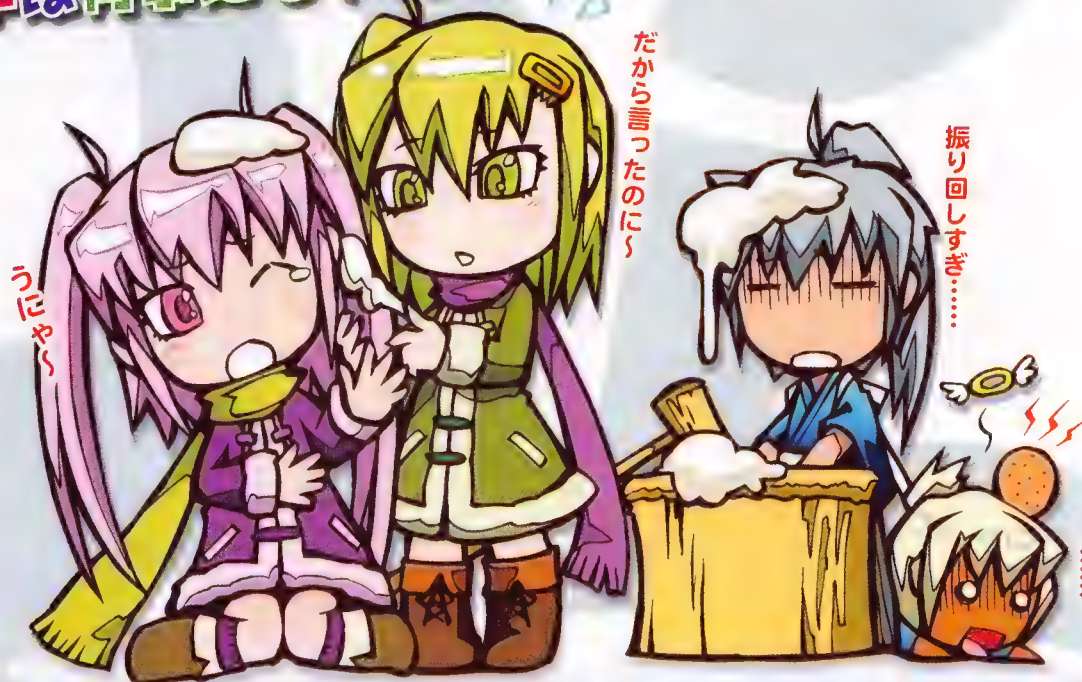
選曲中に!

選曲画面でスタートボタンを押してオプション選択画面を出し、一番右側の鍵盤で上昇。5.0の次はOFFとなる仕組みだ。

楽曲プレイ中にスタートボタンを押しながら白鍵盤で0.5ずつ下、黒鍵盤なら0.5上昇。合わなかったらこれで変更したい。

兵士諸君、過酷な戦場を生き抜くのだ!

今年もいいことがありますように♪

あけオメ!
2008年は何事にもチャレンジ！ …結果はさておきネ!

うにゃ～
だから言ったのに～
振り回しすぎ……

キャラクターランキング TOP3

津軽
「新年に一位。うれしいです♪ 」

セリカ
「末吉……。待ち人……来たらず!?」

夏天
「こきち! こきちデスにゃ～」

キャラクター説明

『津軽』
ツガル。青森出身の御令嬢中学生。

『セリカ』
美大生。
猫が苦手なのを克服中。

『夏天』
シアティエン。本名はアルア。
ナイアの妹。

『エリカ』
ROOTS26のバイト娘。
セリカの双子の姉。

『デュエル』
元フーリガン。「紅茶」と「寅さん」好き。

『鉄火』
寿司屋『鉄寿司』の長男。
彩葉たちと高校が同じ。

『士朗』
古武道の道場の跡取り息子。家出中。

『エイリ』
放浪のバイカー。サイレン宅にパラサイト。

『サイレン』
英会話の教師。
日本語が達者。米出身。

『ニクス』
元、軍に所属。
今はフリーター。ハーフ。

『彩葉』
京都出身の女子高生。
理々奈の相方。

『理々奈』
ROOTS26の看板娘。
あだ名はリリス。

『エレキ』
士朗の弟。兄を連れ戻しにきて失敗中。

『聖奈』
ROOTS26のオーナー。あだ名はセム。尖ったモノ好き。

『ヒフミ』
京都から襲来。
彩葉の姉にして天敵。

IIDXイラストギャラリー

DJ TROOPERSも稼働して、よりIIDXもヒートアップ！　ROOTS26も昨年よりも盛り上がっていきたいと思っていますので、皆様の投稿お待ちしております。

（愛媛県　蜂子さん）

「さて、何をつくりましょ～かね～♪」

「ハイハイ！　おしるこにソフトクリーム乗せでっ！」

「（ガバッ！）だまれ小僧！　オマエに餅がすくえるか！
エリカ～♪俺はお雑煮で～」

（福岡県　15さん）

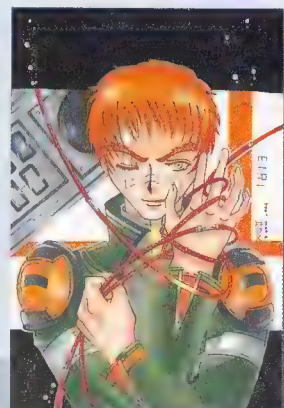
「それでは、今年もよろしく～かんば……」

「んっ、んっ、んっ。ブッハー♪（ガチャンッ）」

「かんばーい！　ってオマエ速すぎだろ！」

「フフフ……新年早々。今年は俺が目立つ年だぜ？」

「あぁ～？　何だよオマエ。いつまでココいんだよ」

「はぁ……（いや、ココはマイ……ホーム）」

（千葉県　卯月マクラさん）

（群馬県　旭川ジンさん）

「ふ……サイレンさんも言っちゃってくださいよ、このアホに」

「FUOK！　テメーがいると俺のコタツがセメーんだよっ！」

「……。（いや、それもワタシの……）んっ、んっ、ブハーッ！」

「ま、新年からテメーら馬鹿どもにかまってらんね～。
餡でてくるか～。あ～、あったけー♪」

「馬鹿？」

「……ども!?」

（愛知県　汐ぶっかけさん）

（福岡県　庆音さん）

「（コネコネ）どう？　なかなかの力作や～♪」

「あ……雪うさぎ。カワイイ……（サワサワ）」

「着替え終了……と。あ、お店大丈夫……かな？」

「さむ～。さむ～。え、ROOTS新年から開けてるんや？」

「ううん……。ただ……ちょっと。心配。」

（愛知県　樋山 麺さん）

（徳島県　癒羅さん）

「ンッ、オホンオホーン。え～れき君。ココもね」

「いや、お店休み……ですよねオーナー？（ゴシゴシ）」

「え～れき君。一年の計は元旦に……ホラ、ココにも埃！」

「キュッキュッ。（理々奈ちゃんに初詣ふられたな……うぅ、おしるこ～）」

（栃木県　紫竜代さん）

「はっ!!ま、間に合いましたわ～。ほ、本年も宜しくですわ♪」

「あ、ヒー姉ェ。姉様の機嫌、どうやった～？」

「ほ、ほほほ。よ、良くってよ（ブルブル）」

「……。（やっぱりなぁ～。ブルブル）」

イラスト投稿大募集中

DJへの質問や似顔絵などのおたよりのあて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部
ビート・レイジング ROOTS26 係
メールでの投稿は
beatraizing@arcadiamagazine.com まで
※CGイラストなどの投稿規定は「アルカディアフロンティアーズ」と同様です。（165ページ参照）

DJ NUMBERS

風を切り裂き～今日も来る～♪俺が～来る～♪

ちょっと？　ちょっと待っていただきたい。俺の事を知らないだって……？　峠じゃ一番の最速を誇るこの俺を知らないだって？　大丈夫か？　流行の話題から取り残されていないかい？　この洗練されたブルーのメタリックカラー。この存在全てがソリッド感あふれるスピードスター、エイリ。峠じゃ俺をこう呼ぶぜ。「スピードの暴君。韋駄天エイリ」ってな!!（ビシィッ）……………………………………。すんません。はい。正直調子こきました。だってさ！　聞いてくれッス！

最近さ～、出番少なくないっスか？　忘れられていませんか？　大丈夫っスか。あなたの心に届いていますか？　初登場の9thstyleからひー、ふー、みー、よー……。あっ。い、いえ、緋浮美さんを呼んだわけじゃないッス！　え、あ、はい？　え、えぇ、バッチリッス！　はい。すみません、それじゃ。（……な、なんか緋浮美さんには緊張するんだよな。野性の本能というか。ライオンに睨まれた鹿のような……ブルルッ）まぁ、とにかく。一緒に登場した彩葉ちゃんの注目のされっぷりったらもう……。いや羨ましくはないッスよ。えぇ、えぇコレっぽっちもね。華の女子高生ですから。京なまりですから。最初は標準語だったのに、キャラ意識してか最近はほとんど京……（スコーンッ！）痛いッ！　ど、どこからこのおでん缶が……？　あ～、えーと他人は置いといて。自分らしさ。これッスね。バイク野郎。このキーワード。これッスよ～♪　……え……茶倉さん。あぁ、バイクのイメージね。あ、まぁ被ってるといえばそう……。え？　あっちの方がイメージ強いって？ま～たまたそんな……。（キュッキュ。バイクはボツっと……）あ、ホラこの特徴的なサンバイザー。ホラちょっとだけパンキッシュな……。それほどでもないって？　そもそも帽子はニクス……？　バッあんなダメ人間と一緒にしてほしくないッス。そもそも今回のTROOPERSだってアイツがやるはずが……「たりぃ。パス」の二言でコタツに潜って眠ってる亀男ですよ！　俺がガソリンスタンドで真面目に働いて帰ったら、仕事サボるわ、俺のバイクを壊すわ……。あ、そう！　たまに自分の言葉に酔ってるキザ男ッスよ！　詩人気取りッスよ！あんな金髪は我が屋から早く出て行くべき……（ガシッ！）あ、サイレンさん！　ちゅーす！　あ、ハイッ！　あっ、家賃ッスか!?　え、え～と今月少し厳しくって……。（……ジリ）いや、本当に！　ハイ！　もう来月には必ず！　え、はい。そうッス。自分居候ッス！（…ジリジリ）えぇ、サイレンさんの家にご厄介になっているしがない男ッス。え、えぇ。必ず！　それじゃ！（ダダーッ。）ふぅ～アブねー。ヤレヤレだぜ……。

日陰でも……日々頑張って生きています。応援よろしくッス！

（ペラペラ）う、薄い。財布が薄い。今月は真面目に厳しいッス……。臨時でお金を稼がないと……。（ヒュオオーッ）

ん！　エイリ殿！　エイリ殿ではござらんか。背中がすすけておるぞ。はっはっは！

………。

……なんすか～孔雀さん。そんな時代劇口調で。元気ッスねあいかわらず……

ん？
わっはっは！

いや、フィギュアがね？
何とか発売になってね～

あ～彩葉ちゃんのッスか？

やーっと。滞納してた家賃が払えたってワケなのだ

！……フィ、フィギュアって儲かるんッスか？

いや……正直こだわって作り過ぎてな～。儲けはあんまり……何とか家賃分だけかな……

……そ、そーッスか。（しかし家賃分は……）

お、俺のフィギュアとかってど、どーすかね。男気溢れる感じでッ!!

は……。はっはっは。バカ？　バカかね君は

ほら、アレって水着とかのもあるんッスよね。お、俺なら男って感じでふんどしとか……

ぐぅおおおぁぁぁー！（ゾワゾワゾワ）

キショいッ!!　キショいぞ！　エイリ君！　一瞬でも我輩にそんな物を想像させるとは……

……そッスか。

そ、そんなにお金が必要な切迫した状況なら、君にぴったりな話があるが……

えっ！
な、何スか！

～2日後……某県エビス峠～

こ、ここで間違いねーよな～。孔雀さんの話じゃこの峠で週に一度、金をかけて勝負する闇レーサーがいるって話だけど……。本当か～。え～と「クリムゾン・チェリー」のロゴが目印と……

（ドルルルルルッ）
!?　お……。あ、あのメット!?
本当にキターーッ!?

（ドッドッドッ）
……!???

（ブルーンッ！　ドッドッ）
く、クリムゾン・チェリー！
お、俺とこの金で勝負するッス!!

（ドッドッドッ）
………。OK……

よ、良しッ!!（ブロロ）
一回こっきりの勝負だぜ！
今月の生活費全てをココに！

（ドルンッドッドッ）
………。YES……

よっしゃー!!（ドルンッ）
行くぜ！　バイクのテクじゃ、だれにも負けたことはねーのさッ!!　GO！

（ドルーンッ）
………。GO！

～翌日……ショップ「ROOTS26」～

いや……、今のところ人材は足りている。君にできるバイトか……。

すんませんッス。マジに生きていけないッス……
（くっそ～あのヤロ～……）

……。エ、エイリ。これ商店街のくじ引きで当たったんだ。食べきれないから……どう？

か、カレーと米1年分券!!缶詰に、……こ、コーヒー豆も!?　ま、マジッスか!?

い、いや。良いから。とっておきなって……。あ、あははは。アタシそんなに食べないし……

く、うぅ……あ、姉御～！
（今度勝負したら絶対勝って恩返しするッス!!）

同情するなら……、
飯をくれッス。ぐぐぅ～。

IIDX NUMBERS CHARACTER：13
NAME：EIRI（英利）
AGE：?
BLOOD TYPE：A
BORN：NAGANO
FAVORITE：Tバイク　コーヒー
脳トレ

出身は長野県。バイクで日本各地を巡り、「ⅡDX強いヤツ」巡りをする傍ら、峠を攻めては走り屋自慢のレーサー気取りを打ち負かしてきた。「うさお君マイカップ」に一日に注ぎ込まれるコーヒーの量は尋常ではない。身体の水分のほとんどがコーヒーで出来ている、と噂される彼である。コーヒーメーカーが無いのに、何処にいようとも彼の側にいればコーヒーが必ず飲めるコーヒーマジシャンである。遭難してもコーヒーだけは飲める変な方なのである。仕事はもっぱらガソリンスタンドでのアルバイト。最近の原油高騰が、バイトの給料にも煽りを受け、みるみる落ち込んだ。英会話教師サイレン宅にニクスと同じく寄生し、家賃や光熱費を浮かせて何とかコーヒー以外の栄養を摂取。ギリギリで生き延びている。同じく家賃を未払いのニクスの働かなさっぷりに（自分の未払いは棚に上げて）、いつもくだらない事で喧嘩が始まる。なにげに日本最高峰の芸術大学を出ていたりする。仲間内にはいっさい公言していないが、彼が過去に生み出した芸術作品、絵画などは最高の評価を受けるものばかりであり、今では世界中で高値が付いている衝撃の事実。ある日仕事としての芸術を嫌い、ぱったりと存在を消してバイクの旅に出た韋駄天エイリ。現役美大生のセリカの「尊敬する憧れの人」であったりするが、「名無しの若き芸術家"E"」の名前も顔も知らないセリカ自身は、今日も「バイク三昧のろくでなし」にご飯を奢らされている。

RED MAN Column
赤男が語るプレイヤーの10年間

この10年間、BEMANIシリーズはタイトルによって方向性が違うさまざまな進化を遂げている。その10年間の進化の軌跡を、ユーザーとしても体験してきたライター赤男の視点から、かいつまみつつたどっていきたい。

現在に至るまで、BEMANIシリーズでは数々のタイトルが発表されている。DDRのダンス要素に加え、pop'n musicの演奏要素を加えた『pop'n stage』。踊りながらポップンのように曲を演奏できるということは、当時、衝撃的なものであった。ほかにもセンサーを用いて自由度を高め、自分の好きに踊りながらプレイできる『ParaParaParadise』や、センサー部の特化でゲーム性が上がった『DanceManiaX』は、DDRとはまた違った可能性を見せてくれるゲームであった。これらのゲームはクラブ系の曲を意識して(『pop'n stage』は意味合いが違うが)踊りやすい、すなわちノリやすい曲が多く収録されているのも特徴である。

これらとは違う方向性で登場したゲームたちもある。そう、今も稼動しているゲームのように、何かしらの楽器を模した形になっているゲーム。その中でも皆さんの記憶に新しいのはキーボードの鍵盤を用いて演奏するという『キーボードマニア』であろう。稼動時はかなり驚かされたゲームの一つで、難度もそう簡単ではなかったと記憶している。さらに演奏方法の特徴を現した鍵盤ボタンを長押しするというこのゲーム独特なシーケンスも見られた。ほかにはコンガをたたいて演奏するという独特なスタイルのゲーム『MAMBO A GOGO』というゲームも登場した。このゲームはBEMANIシリーズとしてはめずらしくボタンをたたいた際に鳴る音がほぼ統一されている。このゲームは新しい試みとして汎用筐体に移植もされている。コンガではなく、ボタンをたたくことになるが、汎用筐体という形でコンパクトになりスペースの少ないゲームセンターでも気軽にプレイできるようになったものだった。

『MAMBO A GOGO』独特のコンガ。汎用筐体版では9個のボタンをBEMANI筐体版のように用いて遊ぶゲームとなっていた。

皆さんは過去に最も長い列ができたポップンシリーズのロケテストをご存知だろうか？『pop'n music9』でのカード対応ロケテストでは遊ぶために9時間以上も並ぶようなプレイヤーたちであふれかえった。当時の磁気カードへの期待の大きさがうかがえるだろう。GF8/dm7の『power-up ver.』で登場した磁気カードは、その後、順次ⅡDXなどにも対応していき、ユーザーが記録を保存することが簡単になり、さらには「e-AMUSEMENT PASS」となって、タイトルごとにカードを持たなくても1枚で全タイトルに対応できるようになった。BEMANIシリーズ以外のタイトルにも使えるということは、大きな驚きだった。カードを使ってできることはさまざまで、自分の名前やプレイした成績の記録、プレイ画面のカスタマイズなど多岐にわたる。今後もこのe-AMUSEMENT PASSを中心にBEMANIシリーズは新たな進化を遂げていくのだろうか？さらにポップンシリーズを含め、現在進行形のタイトルたちがこれからドンドン10周年を迎えていく。そのとき、どんな新しい要素でユーザーを楽しませてくれるのか、期待は尽きない。

思い出まみれ! 発掘！お宝楽曲

かつてのシリーズに収録されていた名曲たち。ずっと収録されていたり、復活したり、移植曲としてほかのタイトルに収録されていたり。ここでは、今でも遊べる名曲たちをライター&編集がご紹介!

ハメコ。の再発見!!

15作目を数えた今でも、ゲームの根幹は変わらないⅡDX。それなのに、まだまだ盛り上がってて、新規プレイヤーも増え続ける理由は？　と考えたところで、"ライバル機能とスコアグラフ"という新機能に気付いた。曲が終わる瞬間まで白かったのに、終わってみたら「-4」……。そりゃあこんなん盛り上がるよ！　いまだにプレイヤーが増加する理由を再発見した上、ゲーマー皆負けず嫌いの法則も再発見しました。

今でも遊べる思い出の曲

① D.A.N.C.E.!／DJ Yoshitaka feat.星野奏子
② THE CUBE ／DJ SUWAMI
③ Bad Routine ／D.J. Spugna

①はこんな高クオリティのJ-POPが遊べるのか!!　と驚いた一曲。SP Anotherのスクラッチ＆同時押しが片手プレイヤー的に◎。②はドラムン好きにはたまらない超名曲!!　DP Anotherの混フレ具合が素敵。③はハウスの良さを再確認させてくれた曲。音が重くてリズムが正直なので、打感の良さは最高級!!

赤男の再発見!!

オールジャンルな曲が収録されているポップンは、ジャンルのみならず、毛色の変わったコラボ楽曲などもたくさん。懐の深さというか、何だか楽しそうならOK！、というお気楽に楽しめるノリが根っこに流れている気がします。今回は、そんなポップンらしさを多方面から探るべく下の3曲をピックアップしてみました！　でも、挙げてみると、ますます分からなくなったような……!?

今でも遊べる思い出の曲

① アニメヒーローR／さくし：RYO　歌：水木一郎
② カヨウハウス／TNAO with K Lyric by 所ジョージ
③ ソフトロック／ORANGENOISE SHORTCUT

①の曲調はジャンル名の通り。それを水木一郎氏が熱唱するというのだから、全男子が熱狂してたたくべき一曲。②は『4』で通常曲として収録された、研ナオコと所ジョージをフィーチャーした異色のコラボ楽曲。③は筆者が最も"ポップンらしい"と感じる曲。ぜひ遊んでみてください。

飛鳥の再発見!!

ギタドラシリーズは、同じ楽曲でも2機種で違う遊び方が可能だし、ロング楽曲やセッションプレイなどによって、同じ1曲でも楽しみ方の幅は広い。下で3曲をピックアップして選んでいるけれど、ホントは過去の楽曲をあまり遊んだことが無い人も、できれば全曲プレイしてほしい。あまりやらない人は、筐体の横を通りすがるときにちょっと耳を傾けてみてください。

今でも遊べる思い出の曲

① Across the nightmare／Jimmy Weckl
② P.P.R. ／Handsome JET
③ FIRE（LONG）／泉 陸奥彦

①は体に響く重低音とハイテンポなリズムがカッコ良く、ギタドラを始めるきっかけになった思い出の曲。②は、耳に残るフレーズが多く、プレイし始めたころはかなりの高確率で選んでいました。③はとにかくギターがカッコいい！　この曲を遊ぶなら、絶対ロングがオススメ。

編集ふーみんの再発見!!

数多くのボス曲を生み出し、プレイヤー、ギャラリーに強烈なインパクトを与えてきたDDRシリーズ。しかし、ただひたすらに高難易度の曲をクリアするだけがDDRの面白さじゃない。曲にノリ、体を動かすということがDDRの最大の面白さなのだから。自分なりの独自の振り付けやステップを考えるなど、体全体を動かすこのゲームの楽しみ方は無限の可能性を秘めていると思います。

今でも遊べる思い出の曲

① HIGHER/NM feat. SUNNY
② B4U/NAOKI
③ MAX 300/Ω

①はライトなダンスポップで、聴いているだけで体を動かしたくなる曲だ。②はハイテンションなSPEED RAVE。プレイヤーにはアッパーなグルーヴを感じ取ってほしい。③はそのタイトルが宣言している通り、BPM300という超高速曲。プレイするだけでギャラリーの注目を集める曲だ。

熱狂のロックパーティをリポート！

THE GITADO LIVE

BEMANI 10th Anniversary memorial event

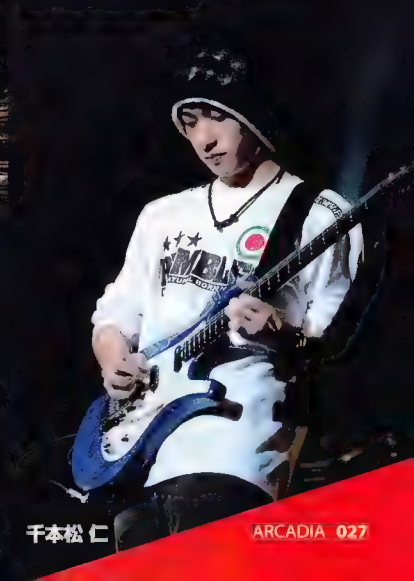
BEMANI 10周年となる今年最後の大型イベントとなった「THE GITADO LIVE」。ここでは熱狂の渦に包まれたZeppTokyoの模様を出来る限りお届けしよう!

開演とともに激しいギターサウンドが会場を包む。体の芯を揺らす重低音に会場は総縦ノリ! ヴォーカリストNinezeroとの掛け合いで会場が一体となって暖まったところで、若手トリオがボルテージを上げていく。

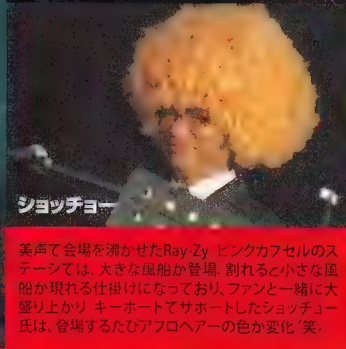
Kozo Nakamura

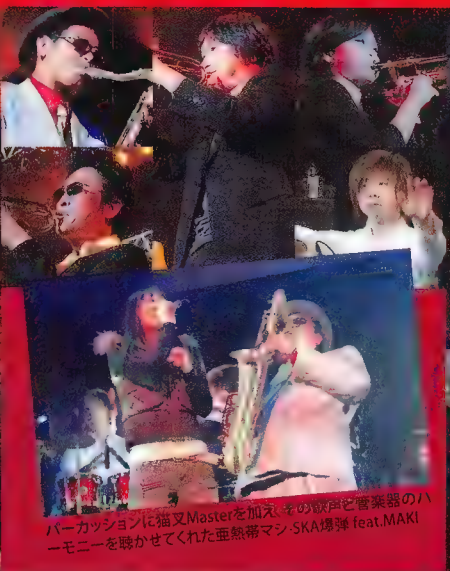
96ちゃん

TAG

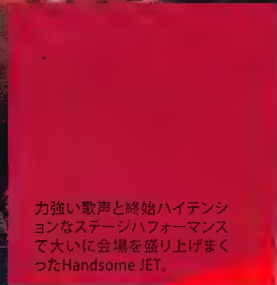
千本松 仁

Ray-zy

ピンクカプセル（石阪 久美子）

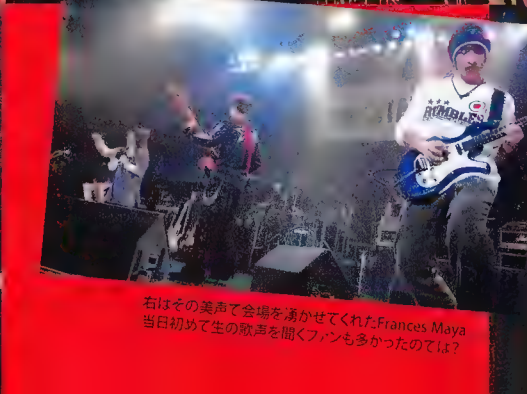
ショッチョー

YUEI

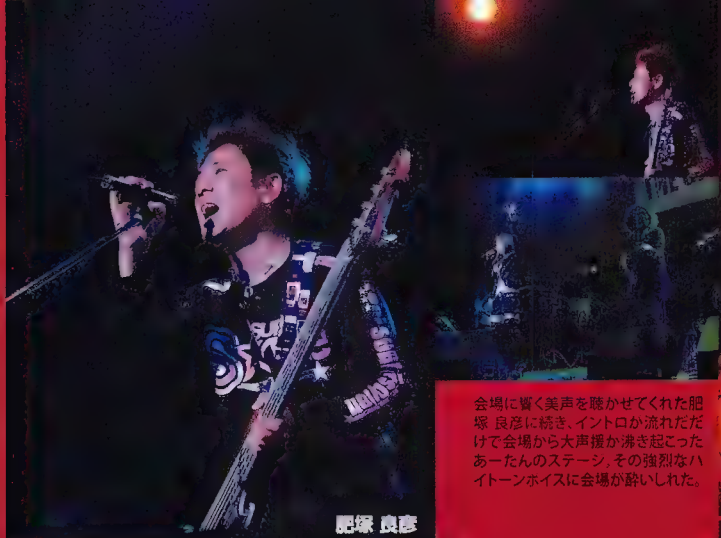
美声で会場を沸かせたRay-Zy。ピンクカプセルのステージでは、大きな風船が登場。割れると小さな風船が現れる仕掛けになっており、ファンと一緒に大盛り上がり。キーボードでサポートしたショッチョー氏は、登場するたびアフロヘアーの色が変化（笑）

亜熱帯マジ-SKA爆弾

パーカッションに猫叉Masterを加え、その歌声と管楽器のハーモニーを聴かせてくれた亜熱帯マジ-SKA爆弾 feat.MAKI

MAKI

力強い歌声と終始ハイテンションなステージパフォーマンスで大いに会場を盛り上げまくったHandsome JET。

TOMOSUKE

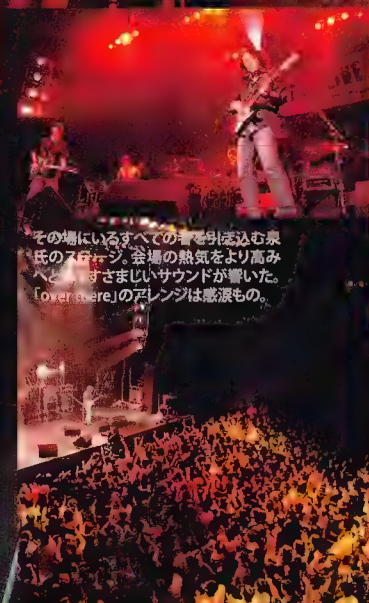
Handsome JET

右はその美声で会場を湧かせてくれたFrances Maya
当日初めて生の歌声を聞くファンも多かったのでは？

Frances Maya

肥塚 良彦

あーたん

会場に響く美声を聴かせてくれた肥塚 良彦に続き、イントロが流れただけで会場から大声援が沸き起こったあーたんのステージ。その強烈なハイトーンボイスに会場が酔いしれた。

Brad Holmes

Brad Holmesの迫力あるボーカルと会場と一体化したステージパフォーマンスは見どころ満載だった。

その場にいるすべての者を引き込む泉氏のステージ。会場の熱気をより高みへと導くすさまじいサウンドが響いた。「over there」のアレンジは感涙もの。

PARALLEL FLOATERSが「infinite」を披露したアンコール「三毛猫ロック」ではそれぞれの楽器にソロパートがあり、ファンの目はその演奏に釘付け。とどまることを知らない会場の盛り上がりに拍車をかけ、ステージと会場が一体となった最後の大盛り上がりへ!

PARALLEL FLOATERS
(入尾 信充)

生音に体を揺らす夢の祭典!!

爆音と共にステージのカーテンが落ち、泉 陸奥彦のギターが唸りを上げて「THE GITADO LIVE」スタート! 待ち望んでいた会場のファンは一気にヒートアップし、そのサウンドを体で感じていた。そこで登場したのがKozo Nakamura。「Slang」と「Ring」の2曲を、何と泉氏と共に演奏。開始早々に実現したスペシャルなステージでは、二人のギターが見事に融合した熱いサウンドとなって響き渡った。次は新たにギタドラチームへ仲間入りした96ちゃん、千本松 仁、TAGが続けて登場。自身の楽曲をそれぞれ披露すると、会場から大歓声が沸き起こる。その熱をさらに高めたのが、Ray Zyとピンクカプセル。ピンクカプセルのステージでは巨大な風船が会場を跳ね回り、何ともピンクカプセルらしい楽しく盛り上がる仕掛けが印象的だった。

後半では、Handsome JETや肥塚 良彦、Brad Holmesといったファンにはお馴染みのアーティストが登場。中でも「今日は吹きまくるぜ!」と登場した亜熱帯マジ-SKA爆弾やMAKIのステージ、そしてTOMOSUKE、亜熱帯マジ-SKA爆弾、肥塚 良彦、96ちゃんらによる「明鏡止水」はサプライズな演奏だった。あーたんの三度笠ポン太メドレーでは、その力強く透き通った美声に会場が静まって聴き入る場面も。終盤、再度登場した泉氏による「Fairy Tales」、「MODEL FT2」、「over there」といった激しくも美しいサウンドが会場へ津波の如く押し寄せ、一応のフィナーレを迎えた。

ところが、即座に沸き起こるアンコールの声に応えて、すぐにアンコールステージへ突入。フィナーレを飾った「JET WORLD」では出演者全員が登場し、会場は熱狂を超越したテンションに包まれ、最高の形で幕を閉じた。

**ライブの模様を収録したDVDが2/22に発売決定!
コナミスタイルで予約受付中!**

http://www.konamistyle.jp

異色のギタリスト対談！

泉 陸奥彦

Guitar Kids

猿渡　さて、本日は泉さんをクローズアップして、音楽のジャンルやギターについて突っ込んだ、ちょっとマニアックな話ができればと思っています。まずはベタなんですけど、昔はどんな音楽を聴いていたんですか？　それこそ学生のころとか、一番最初にインスパイアされたものは？

泉　僕がギターを始めたのは高校二年のときで、もう、うん十年前ですよ（笑）。そのころ流行していたのが、レッドツェッペリンとか……。

猿渡　それで分かっちゃうじゃないですか（笑）。

泉　そうですね（笑）。まああとはシカゴとかサンタナとか、ほかだとキングクリムゾンなどのプログレ系ですね。やっぱりその当時、ハードロックとプログレ系がはやっていたんです。

猿渡　70年代前半ですね。

泉　そのころの音楽の影響をすごい受けているから、今でもそういうのは好きですね。

猿渡　当時ハードロックっていうと、わりとブリティッシュな方が多い気がしますが。

泉　ええ。その当時はブリティッシュ全盛ですね。僕もブリティッシュ系が好きで、アメリカンっていうのはあんまり聴かなかったかなぁ。実際バンドもプログレバンドを作ってやっていましたね。ギターを始めたころから作曲もやってはいましたけど、練習するにも当時は譜面とかほとんど無かったんですよね。

猿渡　あ、確かに既存のアーティスト譜面というのはほとんど無かったですね。

泉　だからみんなレコードをコピーしてやってたね。

猿渡　耳コピってやつですね。

泉　そうそう。でも僕はコピーがあんまり得意じゃなかったんですよ。

猿渡　もともとギターを始める前に、幼いころ楽器をやっていた経験はあるんですか？

泉　いや、全然無いんですよ（笑）。

猿渡　いきなりギターみたいな（笑）。

泉　それで耳コピも得意じゃないから、コピーするより自分で作ったほうが簡単だなって思って、作曲を始めた感じですね。

猿渡　それは何となく分かる気がします。ギターのパートは取れるけど、ほかのパートが分からないとか。そういうのあるでしょうし。

泉　自己流で勝手な解釈をして作っていましたね。

猿渡　けど、いわゆるギター小僧ってあまりプログレとか行かない気がするんですよね。プログレバンドでギターが居ないバンドもあったりするじゃないですか。

泉　僕は最初組んでいたプログレバンドでギターをやっていたんですよ。そこで何年かやっていたら、ドラムが抜けたんです。やはりドラムが抜けるとバンドを続けるのも難しくて、その当時のプログレはギターの無いバンドもあるし、ドラムが無いバンドもありましたよね。例えば、ドイツのタンジェリンドリームとか。

猿渡　タンジェリンドリームってドラムはいないんでしたっけ。

泉　シンセサイザーだけでしたね。それを見て、ドラムがいなくてもこういう道があるなと思ったんです。もちろんギターも弾いていましたけど、そのころからシンセサイザーの方にいったんです。その後、二人組のシンセバンドを作って、しばらくそこで活動してました。それがあって、ギターとシンセの両方ができるようになったんです。それが今につながっている感じですね。

猿渡　なるほど。ギターだけっていうよりは、いろんなことをやられてきた感じなんですね。でも泉さん個人のアルバム「HEAVEN INSIDE」では、プログレというより、ブリティッシュハードロックのような分かりやすい曲もあったように思うんですけど。

泉　ギタドラでは一般の人が聴いても分かりやすいメロディを作ることを心がけているんですよ。ですからハードロックも自然とそういう曲調になってしまうんです。

猿渡　じゃあ、本当はもっとマニアックにというか、プログレ色を出すと本当に自分の好きなこと、全くゲームに入れられないようなものになってしまったり？

泉　いや、結局マニアックになった曲があっても、例えばDDシリーズには変拍子が入っていたり、不協和音があったりと、いわゆるボス曲という高難度曲に使ったりしているんですよ。

猿渡　なるほど。ゲームの難易度とうまく絡んでいたりするわけですね。

猿渡雅史 Forever

泉　その辺りが自分のやりたいことと一致していることもあって、ギタドラシリーズはわりと自分のやりたいことをやっているんですよね。
猿渡　その幅も含めて。
泉　幅は広いけど(笑)。
猿渡　でも純粋なギターの格好良さって、うまさじゃない部分があるじゃないですか。フレーズの持っていき方や音の使い方もひっくるめて。あんまり速くないしピッキングミスやミストーンも入っているんだけど、そんなのどうでもよくて、単純に「カッコイイからいいじゃん」みたいな感覚があって。ロックって一番そこが大切だったりするのかな、とも思うんですよね。
泉　そういう音楽が持つパワーって絶対必要で、どれだけきれいに弾いてもパワーというかそういう何かを訴えるものが無ければダメだと思いますね。

猿渡　ではちょっとゲーム寄りの話になりますが、いわゆる曲の難易度っていうのは、最初から意識しているものなんですか？　ゲームミュージックとしても結構特殊で、「音楽シミュレーションゲームの中でのゲームミュージック」じゃないですか。これってRPGのBGMとはまた違うし、音楽に対してプレイヤーが挑戦していくということで、そこに難易度や分かりやすさがあったり、覚えてもらう必要性があったりすると思うんです。
泉　まず、最初の『GUITARFREAKS』は、普通のギター楽曲でいくつかジャンルを作ろうという話でやっていたのでいわゆるボス曲という発想は無くて、ゆっくりな曲が多かったんです。でも、どうやらみんな弾けるというのが分かったところで、「ボス曲を作りましょう」と当時のディレクターに言われたんです。そこで、変則的なリズムや不協和音などを盛り込んだ17拍子の「DAY DREAM」という曲を作ったんです。作ったときは「これを弾ける人いるの？」という感じだったんですよ(笑)。
猿渡　そこで自分が今までやってきたことや個性が難易度設定とリンクして、不協和音や変拍子系みたいなものと結び付いたわけですね。では、ギタドラシリーズが次に目指すものって何ですか？　もちろんシリーズをこれからも発展させるような曲は制作されるんでしょうけど。そのほかの部分では？
泉　収録楽曲だと、今まではKONAMIのコンポーザー曲がメインでしたが、メジャーなアーティストに曲を書いてもらったり、そういうことができたらいいですね。それによって、コアなゲームファンだけじゃなくギタドラを知らない一般の人にももっとギタドラの面白さを伝えることができればいいなと思います。
猿渡　例えばそれが実現できれば、まだまだ広い展開をしていけそうですよね。操作系や筐体についてはいかがでしょうか？
泉　個人的には10年近くギタドラをやってきて、そろそろIIDXシリーズみたいな感じで、そろそろギターやドラムのデラックスみたいなものを作りたいという思いはありますね。
猿渡　今縛られているものからの脱却があると、そこから世界は広がっていきますからね。
泉　ツーバスとハイハット、シンバルももう一個増やしたり、タムももう一つ増やしたいなとか思ったりはしますね。
猿渡　普通にもうクラッシュとライドとみたいな感じでやったりとか(笑)。あった方がいいような気はしますけどね。どうなんでしょう。ツーバスとか需要無いんですかね？
泉　いや、あると思いますよ。両足で交互に踏むのは気持ちいいですし。
猿渡　ドラムはそうだとしたら、ギターが進化するとしたら？
泉　ネックの握りを丸くしたいですね。
猿渡　ボタンを増やすっていうことも、将来性としてはありですよね。こうやって話すと、まだまだ生かせそうなアイディアは出てきますよね。そういうところにも期待して、泉さんの世界を広げていってもらえたらと思います。では話は尽きないんですが、最後に読者へ一言お願いします。
泉　先程も少し話しましたが、いろんな人にギタドラの楽曲をはじめBEMANIシリーズの楽曲を知ってもらいたいですね。これからはそういう活動も視野に入れていきたいと思います。
(2007年12月3日　コナミデジタルエンタテインメントにて)

SINCE 2002

Favorite Numbers & Characters

RAIZING RANKING CHRONICLE

フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ年代記

'02年11月号(No.30)から始まった本ランキングも、皆さんの投票に支えられ、約5年半という長きにわたる連載になりました！ 今回は各年のMVPを選出しつつ、その激動に次ぐ激動の歴史を振り返ってみます！

2002～2003

MVP
セリカ&エリカ
A／DJ Amuro

ランキング開始!! 当初の様子は？

まだ定期連載になっていなかった開始当初の2回は、ランキングも「IIDXナンバーズ」のみ。3回目からは「IIDXキャラクター」も集計開始となり、当時は曲では「A」、「Absolute」、「Colors（radio edit)」が、キャラではセリエリ姉妹が上位の常連だった。2003年後半には、本誌読者の設定が採用されたキャラ、彩葉が登場している。

2004

MVP
士朗
DoLL／TËRRA
ヒマワリ／RIYU from BeForU

TËЯRA 旋風！

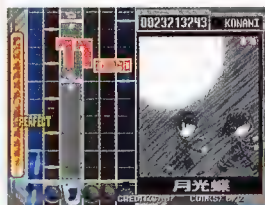
この年のランキングは「DoLL」一色！ さらに「one or eight」で人気だった士朗も、「DoLL」効果で急浮上。年度後半にはGDの集計も始まり、「ヒマワリ」の独壇場だった。

「DoLL」は'04年に8連続、'05年に7連続の首位を達成し、後継曲「EDEN」とともに、今なお大人気の伝説曲なのだ!

2005

彩葉
DoLL／TËRRA
月光蝶／あさき

月光蝶 vs ヒマワリ、そして新時代へ

'05年4月にGDランキングの首位を飾った「月光蝶」は、そのまま1年間の首位防衛を達成！ しかし「ヒマワリ」がそれを阻止し、以降この2曲は今もバトルの真っ最中だ。ほかにも'06年の「Xepher」11連覇、人気キャラ・彩葉をツガルと夏天が追い抜くなど、時代が変わり始めた。

「月光蝶」の12連続首位の記録は、いまだに破られていない当コーナーでの最長記録。今後も伝説を生み出すのか!?

2006

ツガル&夏天
Xepher／Tatsh
月光蝶／あさき

単発阻止ではなく、連勝返しで「月光蝶」を阻止してきた「ヒマワリ」。集計開始当初からの不動の人気は絶大だ。

2007

彩葉&緋浮美
Blind Justice ～Torn souls, Hurt Faiths～／Zektbach
ヒマワリ
RIYU from BeForU

さらにヒートアップする今後の展開は!?

'07年は当初から「EDEN」の首位復活、'06年末から続く緋浮美の登場や「ヒマワリ」7連勝など、まさに激動の幕開けとなった。6月号からは緋浮美の連続表彰台占拠&ウサギ事件、7月号からは「Blind Justice」の5連続首位など、新旧のキャラや曲が入り乱れる激戦が拡大中！ この波乱を制するカギになるのは、あなたの一票かもしれない……！

IIDXの全集計結果を総計！

All of Numbers IIDX

過去50回以上にわたって集計してきた「フェイバリットナンバーズIIDX」激動の全pts.を、ここで一挙に集計！ 結果は以下の通りで、これまでのランキング史が反映された面白い結果になったぞ。

順位	曲名 / アーティスト	pts.
1st	DoLL / TËЯRA	[3895.7pts.]
2nd	Xepher / Tatsh	[illegible]
3rd	EDEN / TËЯRA	[3126.4pts.]
4th	LOVE♥SHINE / 小坂りゆ	[1290.8pts.]
5th	Blind Justice ～Torn souls, Hurt Faiths～ / Zektbach	[1017.7pts.]
6th	RED ZONE / Tatsh&NAOKI	[1014.4pts.]
7th	雪月花 / Ryu☆	[800.8pts.]
8th	Apocalypse ～dirge of swans～ / Zektbach	[illegible]
9th	SigSig / kors k	[735.5pts.]
10th	Absolute / dj TAKA	[735.4pts.]
11th	ピアノ協奏曲第1番"蠍火" / virkato	[680.6pts.]
12th	ALFARSHEAR ～双神威に廻る夢～ / TËЯRA	[666.3pts.]
13th	CaptivAte～浄化～ / A/I	[649.7pts.]
14th	A / DJ Amuro	[640.4pts.]
15th	Colors(radio edit) / dj TAKA	[635.6pts.]
16th	ULTIMATE / TËЯRA	[566.6pts.]
17th	GOLD RUSH / DJ YOSHITAKA-G feat.Michael a la mode	[533.7pts.]
18th	零 -ZERO- / TËЯRA	[illegible]
19th	No.13 / TAKA respect for J.S.B.	[481.7pts.]
20th	Les filles balancent / Orange Lounge	[448.5pts.]

やはり上位には、過去に伝説を築いたHYPER J-POPの2曲と「Xepher」が圧倒的なpts.合計で君臨。毎月200以上のポイントをたたき出していただけのことはある。負けじと、初代御三家の「Absolute」などは最近でも票を集めており、ほかの御三家曲ともども貫禄のランクイン。また、「DoLL」の連勝を8で止めた「RED ZONE」の上には、新曲ながら「Blind Justice」が早くもランクイン。期待が持てます！

IIDX Favorite Numbers お気に入り楽曲！

☆TËRRA、首位に復帰！
新作参戦前の大波乱!?

順位	曲名	アーティスト	ポイント
1st	零 -ZERO-	TËЯRA	【134.2pts.】
2nd	FIRE FIRE	StripE	【122.0pts.】
3rd	Blind Justice ~Torn souls, Hurt Faiths~	Zektbach	【85.4pts.】
4th	GOLD RUSH	DJ YOSHITAKA-G feat.Michael a la mode	【79.3pts.】
5th	smile	miru_maki.e.w	【73.2pts.】
6th	Second Heaven	Ryu☆	【57.3pts.】
7th	Apocalypse ~dirge of swans~	Zektbach	【52.4pts.】
8th	VANESSA	朱雀	【48.8pts.】
9th	EDEN	TËЯRA	【42.7pts.】
10th	SigSig	kors k	【36.6pts.】

1st 零 -ZERO-
TËЯRA
134.2pts.

先月まで3位をキープしていた「零 -ZERO-」が堂々の首位へ！ CS版での再評価が票となり、元からの人気が後押しされたようだ。しばらくはCS版やライブの影響が続いた当ランキングだが、次回からは『DJ TROOPERS』の参戦で激動再開か!?

投票者の声
CS版のムービーが[illegible]（[illegible]木県　ST205君）／CSDDのムビ最高!!（北海道　ときはさん）／HYPER J-POPの総集編！　やっぱTËЯRAでしょ!!（東京都　DJ O2君）

GD Favorite Numbers お気に入り楽曲！

☆「ヒマワリ」あと一歩！
そして新たな注目曲!?

順位	曲名	アーティスト	ポイント
1st	月光蝶	あさき	【152.8pts.】
2nd	ヒマワリ	RIYU from BeForU	【138.9pts.】
3rd	Concertino in Blue	佐々木博史	【125.0pts.】
4th	極東史記	あさき	【111.1pts.】
5th	この子の七つのお祝いに	あさき	【83.3pts.】
6th	繚乱ヒットチャート	ギラギラメガネ団	【69.4pts.】
7th	しっぽのロック	[illegible]ギャング	【62.5pts.】
8th	赤い鈴	あさき	【41.7pts.】
9th	Timepiece phaseII	佐々木博史	【34.7pts.】
10th	CaptivAte~裁き~	DJ YOSHITAKA feat. A/I	【27.8pts.】

1st 月光蝶 あさき
152.8pts.

先月から打って変わって猛追撃となった「ヒマワリ」だが、惜しくも首位には届かず「月光蝶」の不敗伝説が続いた。そして今回、ランク外から4位に「極東史記」が急浮上！　浮沈の激しい上位に次回以降もくい込めるか否か、要注目！

投票者の声
[illegible]（[illegible]　アクティオン君）／「ヒマワリ」に負けるな！（岐阜県　みらさん）／あさき曲を超えるのはあさき曲だけ!!（静岡県　爵驎さん）

IIDX Favorite Characters お気に入りキャラクター

[illegible]
ツガル、久々の首位！

順位	キャラクター	ポイント
1st	ツガル	【184.2pts.】
2nd	セリカ	【144.7pts.】
3rd	[illegible]	【111.6pts.】
4th	[illegible]	【105.3pts.】
5th	[illegible]	【98.7pts.】
6th	リリス	【92.1pts.】
7th	[illegible]	【52.6pts.】
8th	チュエル	【46.1pts.】
9th	セム	【39.5pts.】
10th	エリカ	【26.3pts.】

1st ツガル
184.2pts.

今月はなんと1年半ぶりに、ツガルが首位を獲得！　「武装神姫」で新バージョンのキットがお披露目になったこともあるが、毎年冬に人気が高まるのは……偶然？　『DJ TROOPERS』の新曲にだれが出演するかによって、この順位も揺れそうだ！

投票者の声
ダルマとのツーショットがカワイイ！（大阪府　TRANCER君）／[illegible]（福島県　*SION*君）／「garden」のムービーがカワイイです。（愛知県　AMU君）

KONAMI MUSIC 月間ダウンロードランキング

順位	曲名	アーティスト（収録）
1st	THE DEEP STRIKER	L.E.D.-G(beatmania IIDX 15 DJ TROOPERS)
2nd	高高度降下低高度開傘	Dr. Honda(beatmania IIDX 15 DJ TROOPERS)
3rd	凛として咲く花の如く	紅色リトマス(pop'n music 15 ADVENTURE)
4th	雫	あさき(神曲)
5th	この子の七つのお祝いに	あさき(神曲)
6th	月光蝶	あさき(神曲)
7th	恋は臆病	[illegible](GuitarFreaksV4 & DrumManiaV4)
8th	夢幻ノ光	TËЯRA(RËVOLUTIΦN)
9th	ヒマワリ	小坂りゆ(BeForU)
10th	FIRE (Long Version)	泉 陸奥彦(GUITARFREAKS 3rd MIX)

フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ投票募集中！

一目でホレた新曲やキャラ、忘れられない旧曲や名曲、ありませんか？　「フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ」では、『IIDX』と『GD』のランキングを展開中！　あなたの一票をお待ちしています。
投票は本誌付属のアンケートハガキにある「自由欄」で、3部門それぞれの1位～3位を決めて投票できます。各曲やキャラを選んだ理由や応援コメントも大歓迎！
投票してくださった方には、投票者限定のBEMANIグッズプレゼント抽選枠をご用意しています！

貴重なプライズのbeatmaniaIIDXフィギュアコレクションVol.1より、エリカを1名様にプレゼント！　お待ちしております！

こなみっくす リレーコラム
第24回 shio

ほぼ初めまして。場違いにもすみません。いつの間にかデザイナーリレーになっていて「こんなはずじゃ……」と呟く読者さまもおられるでしょうが、安心してください！　私もです。安受けあいするもんじゃないですね。全く。「趣味やデザインについてマニアックにヨロシクね☆」とtQyさんに笑顔で言われたおぼろげな記憶に頼り、試しにデザイナーぶるべく民営化記念に切手デザインと印刷技術の変遷とか、おすすめの美術館とか、先日見た世界のCMフェスティバルと短編映像の妙技について語ってみたらさくっと文字数超えました。要点まとまらなさすぎ。天声人語の中の人ってすごかったんだなぁ……。
とか言ってる間にも文字数進んでますね。このまま今思いついたことで最後まで行ってしまってもいいですかー？

……異議が無いので進めさせていただきます。だってもうとっくにみんな帰ってるしね！　さて、えーと。冬ですねー。で、英語で「君がぁいない冬は一心が凍えそうだよぉー」って歌っても、同じ英語圏なのにオーストラリアにはイメージがそのまま伝わらないのかな？　とかくだらないことよく地下鉄で考えます。でも夏は寒いって言われるのもなんかこんがらがる……と後で調べたらちゃんと南半球の「夏」は1月ごろで「冬は寒い」そうです。「冬」は期間の意味じゃなくて季節自体の意味だったのか。なーんだ。あと世界には季節が六つあって「春夏秋冬」と「雨季・乾季」、「嵐」なんだそうです。へー。
そういえば先日チュニジアに行ったのですが、雨が年数日でしか降らないらしく「それで不安にならないのか!?」と改めて驚きました。四季の多彩な変化が当たり前な日本人には景色がほとんど変わらない砂漠の一年間は退屈で仕方なく思えますが、あの道端の木陰でいつまでも座っていた老人は私とは違う世界の感じ方をしているのだろうなぁ。残念だけどその感覚は私は根っこで理解できないんだろうなぁ。だからアラビアでは時間を知るために日本より先に数学や天文学が進んだのかもしれないなー。とかつらつら考えているうちに地下鉄は地上に出て終点に着き、コラムも埋まりました。

そんなこんなで。まとまりないままリレーつなぎます！　何と次はMAYAちゃんにお願いしちゃいました。なにやらビッグニュースがあるらしいですよ。お楽しみに～！

次回は MAYA さんが登場！

BEMANIシリーズディレクター座談会

これからのBEMANI

ゲーム全体の方向性を担うBEMANIシリーズ制作ディレクター陣。彼らが思う、BEMANIシリーズの未来とは……？

各機種のディレクターが 10周年の今年を振り返る

うー　BEMANI10周年を記念して、各タイトルでいろいろイベントをやりましたが、いかがでした？

masaru　「ポップンミュージック文化祭」は多くの方に来ていただいて本当にうれしかったです。でも、入場までの時間が長くなって申し訳無かったと思っています。最後まで並んでいただいた方が会場に入られた時はほっとしましたね。メイン会場でのイベント、ライブ会場でのミニライブと文化祭っぽさ、なんちゃって感が出せて、どちらも楽しんでもらえたんじゃないかなと思っています。

KAGE　「beatnation summit」は、ライブをやってほしいという要望と、コンポーザー陣のライブをしたいという想いが合致したっていうのが大きいですね。ⅡDXシリーズはクラブ的な方がマッチしますね。出演した人も観た人にも楽しいイベントになったのじゃないかと思ってます。

うー　「beatnation summit」はすごかったですよ。2階から見ていましたけど、1曲目から全開でしたね。

KAGE　今思うと、ゲームの世界感とうまく融合できたライブだったと思いますよ。VJ陣も、PS2版チームと合同にして強化しましたし。

うー　確かにVJチーム豪華でしたね。

KAGE　VJ三人が前面に出て良かったですね。ライブといえば「THE GITADO LIVE」もすごいノリだったじゃない。

NAK　「THE GITADO ILVE」は2回目ということもあって演奏者の方も慣れてましたね。KAGEも言ってましたけど、ギタドラの方もライブの要望は多くて、サウンドスタッフもぜひやりたいということだったので、10周年の機に大きなライブをやってみようと。ただ、ギタドラシリーズの10周年は2年後ぐらいなので、そのときはまた何かやりたいですね。

うー　DDRは「エリアファンミーティングX10」をつい最近までやってましたね。1タイトルのイベントで各地域の人と盛り上がれる機会ってあまり無いことなので、すごく良かったと思っています。

NAK　あまり全国を回れることってないですもんね。

うー　ありがたいことに、どの地域の皆さんもすごく優しい雰囲気で迎えてくださいました。NAOKIさん、U1さんのトークも熱かったです。

masaru　以前トップランカー決定戦のときにエリア予選会場をサウンドの皆さんが回っていましたけど、皆さん「いい体験になった」、「勉強になった」と言っていましたね。

NAK　今までイベントは東京とか大阪中心でしたけれど、ほかの地域も盛り上げていきたいですよね。

コミュニケーションツールとして BEMANI シリーズが出来ること

うー　DDRは、二人プレイだと片方のゲージが残っていれば最後まで遊べるので、うまい人と知り合って一緒にプレイする人も多いみたいですね。それで友だちが増えていったり。

NAK　ギターもそうですね。そういうところから新しいユーザーが増えてきているみたいです。ドラムは……、ギターとセッションということで（笑）。

masaru　ポップンは、二人や三人で楽しくたたいてもらうっていうコンセプトで作ったのですが、だんだん一人でたたきたくなると思うんですよ。そんなときに自分の腕前に合わせてプレイしてもらえればうれしいですね。

うー　二人でやる場合、赤ボタンはどっち？　ていう話は無いんですか？

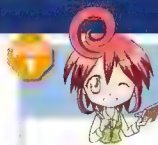
masaru　うーん、二人で赤ボタンを押しちゃって「きゃっ」みたいなのは理想です（笑）。

うー　でもそういう遊びってユーザーさんが見付けてくれますよね。もちろん意図していない部分で「こんな使われ方もされているんだ」とかあったり。

KAGE　これからも、ユーザーさんにはいろんな遊び方をしてもらえるとうれしいね。

BEMANI ニュースヘッドライン

白鳥 音乃
BEMANIシリーズの全商品広報担当です。ヘッドラインニュースとブログで、広報だからこその話題を提供しています。

- PS2版『DDR SuperNOVA2』発売決定!!　サントラも同時発売 絶賛予約受付中！
- 『beatmania ⅡDX 15』着うたフル®配信スタート！　1/1(祝)には、早くもdj TAKAのあの曲が登場!!
- 着うたフル®ダウンロードでもらえる、アーティストムービーでは、衝撃の告白（笑）が!?
- あの熱い一夜が！ ギタドライブDVD発売決定！
- ギタドラV4 サントラ予約受付中！
- ギターフリークスアーケードスタイルコントローラ再入荷!?

1 PS2版『DDR SN2』発売決定！

アーケードで絶賛稼働中のタイトル『DanceDanceRevolution SuperNOVA 2』が、PS2に登場します！　楽しく遊びながらカロリーもチェックできるダイエットモードや、一人でも二人でも楽しめるバトルモード、初心者でも安心してプレイできるTUTORIALモードなどだれでも楽しめるモードが満載。さらにはPS2オリジナルの新モードも！

ゲームセンターでプレイを披露するには、まだちょっと自信無いな〜って人は家で練習するのもアリかも!?　発売日は2月21日。超・新・星第2弾の地球への到着、しばらくお待ちください！

音乃のオススメポイント♪

もちろんPS2版オリジナルの楽曲もあります。ゲットしてますよ〜、情報を♪　DSソフト「TIME HOLLOW 〜奪われた過去を求めて〜」のOP主題歌がゲームムービー付でDDR初収録。そして、アーケードで隠しだったあの楽曲もしっかり練習できるとか。さらには……あんな方々の楽曲が……フフフ。続報を楽しみに〜。

地に足を付けて ゲームを作っていきたい

最新作と BEMANIシリーズの今後

masaru　各タイトルの未来についてですが、例えば、見栄えを変えたいとかいうのはあるんですか？
NAK　将来的にはいろいろやっていきたいと考えています。例えば、ドラムに関しては本物のドラムセットに近い形状をしてますので、ギターの方ももっと本格的なI/Oにしたいなぁとか……、まだ構想レベルですけどね。
masaru　ポップンは筐体回りのポップ類で工夫を凝らそうとして、ツタを付けたりプレゼントボックスを付けたりっていう遊びはしていますね。
うー　タイトル毎でテーマカラーみたいなものが本体についているのは毎回新鮮な感じが出ててすごくいいなと思うんですよ。
masaru　ボタンの数やゲーム性はほぼ完成されていると思っているので、ほかの部分。音響とか映像の方で何か変えていけたらなとは思います。
うー　DDRはどうでしょうね。今までいろんな試みはあったんですが、実は4パネルって少ないように見えて結構いい感じなんですよ。でも、いろいろ模索はしてみたいですね。
KAGE　IIDXも安易に変更する部分は無いのですが、変えることができるならやっぱり音質に関することですね。ほかの機種も同じだと思いますが、「もっと良い音で聞かせたい」という思いがあるんです。
masaru　サントラで聴いて「こんな音鳴ってたんだ」って気付く人も多いですからね。
NAK　IIDXとポップンは新作が見えていますが、ゲームの内容的にはどうですか？
KAGE　今作はIIDXとして初めてTUTORIALモードを導入したことが大きいですね。10周年だからという訳でないですが、初心を見直したという感じです。ほかには……、e-AMUSEMENT PASSを使って、ユーザー同士の交流を意識した企画なんかも用意しています。
うー　ポップンの方はいかがですか？
masaru　次のポップンは今春に稼働する予定なんですが、みんなの期待を裏切らないものをいっぱい詰め込んでいます。ゲームの中でも外でもイベントを考えているので、楽しみに待っていてもらいたいですね。
KAGE　まずは、地に足を付けてじっくりとゲームを作っていきたいですね。時間の流れとともにプレイヤーも幅広くなり、ユーザーのニーズも多様化してます。こういうときだからこそ遊んで楽しいという基本的な部分を忘れずにしていきたいですね。やっぱりそこが一番大事だと思います。

KAGE
beatmania IIDXシリーズ
プロデューサー兼ディレクター

masaru
pop'n musicシリーズ
ディレクター

NAK
GuitarFreaksシリーズ、
DrumManiaシリーズ
ディレクター

うー
DanceDanceRevolutionシリーズ
ディレクター

ビーマニプロダクション
エグゼクティブプロデューサー
大田 良彦

DanceDanceRevolutionシリーズ、pop'n musicシリーズの直接のプロデューサーであり、BEMANIシリーズ全体を統括する立場にある。

今年BEMANI10周年を迎えるにあたり、BEMANIの制作に関わっている人々にお願いしたのは、皆さんからの今までの愛情に対して、『感謝で応える1年にしようね』ということでした。
2007年の幕開けのpop'n music文化祭から、いろいろイベントなども行なってきましたが、ご期待に応えられた部分、そうではなかった部分、いろいろ反省点もありながら、少しくらいは感謝の気持ちは表せられたのでしょうか？　ちょっと不安です。思い返すと、自分でみんなに『感謝しよう！』と言っておきながら、一番楽しかったのは僕かもしれません。マジで今年一年はとても楽しかったです。さて、来年ですが、これで一休みします……とはいかず、近々、次のイベントで、皆さんとお会いしたいと思っています。
来年のスローガンは、『20周年に向けてスタートダッシュ！』です。楽しいことは、まだまだ終わらせません。
（株）コナミデジタルエンタテインメント　ビーマニプロダクション　大田 良彦

祝！　設置店舗増加！
これからさらに盛り上がれ！

鉄拳6

メーカー	：バンダイナムコゲームス
ジャンル	：対戦格闘ゲーム
操作方法	：8方向レバー＋4ボタン
発売日	：2007年11月26日（稼働中）
使用基板	：SYSTEM357

全キャラ徹底攻略はもちろん、ステージ紹介、システム解析、桃色通信と内容の濃さは今号も自信アリ！　鉄拳新聞も見逃すな！

ステージ徹底分析

壁ありステージでどこが一番広いのかを検証してみたぞ。そこには驚くべき結果が!?

開始位置から一番壁まで距離があったのはCemeteryステージ。ほかの壁ありステージの倍近くの広さを誇っていた。

ところがこのステージ、1P側と2P側とで壁までの距離に差があることが発覚。1P側は後ろジャンプ9回で壁に到達するのに対し、2P側は約7回で壁まで到達してしまう（相手は前進）。このステージでは1P側有利!?

ステージ紹介

九つの壁ステージと三つの無限円ステージからなる『鉄拳6』の全12舞台。そのすべてを一挙に紹介していくぞ。分かりやすく、ステージセレクト画面と同じ配置にしてみた。

本作ではどこのステージでもディテールにかなりこだわっているので、独創的な世界観が楽しめる。物語の主人公になったように錯覚して心を奪われてしまうステージばかりだ。お気に入りのステージを見付けて、気持ちよく鉄拳を楽しもう。

Mystical Forest
ミスティカル フォレスト

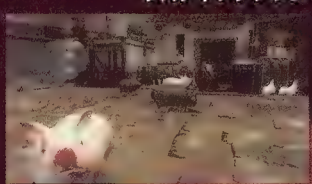
円形	通常

直訳は「神秘的な森」。ジャングルの奥地のような少し薄暗い場所。ステージ全体が浅瀬になっていて、試合中は足元を水飛沫が舞う。光が水面に反射して、キャラの表情が輝いているのが非常に綺麗だ。

High Roller's Club
ハイローラーズ クラブ

円形	∞

直訳は「巨大スロットのある高級クラブ」。室内とはいえ無限円ステージなのは、それだけこの場所がリッチな証拠だろう。セレブたちが優雅に酒を飲み交わし、2人のバトルを見て、チップを投げ入れてくるぞ。

Rustic Asia
ラスティック アジア

正方形	通常

直訳は「アジアの田舎」。下町情緒溢れる町並みに、突然フォレスト・ロウの運転する車が誤って飛び込んでくるシーンから始まる。事故の影響で、ステージ一面に家畜が散乱している中でのバトルだ。

Manji Valley
マンジ バレー

円形	∞

直訳は「卍谷」。雪の降り続く情緒あふれるステージ。足元には雪が積もり、キャラが動いた場所は新雪ではなくなるなど、臨場感あふれる演出が見られるぞ。どこまでも行っても壁の無い、無限円ステージだ。

Noh Theater
ノー シアター

正方形	通常

直訳は「能楽堂」。荒れ狂う海を背に、日本の伝統舞踊の能楽を楽しむことができる。縦笛の音色が心地よく、鐙の飾り物があったりと、いたるところで「和」を感じることのできるステージだ。

鉄板6 表記について：「通常」と記載されているステージは、どこも後ろジャンプ5回で壁に到達する広さだぞ（相手は前進）。Urban War Zoneステージは後ろジャンプ7回、Gargoyle's Perchステージは後ろジャンプ6回で開幕の位置から壁まで到達した。Cemeteryステージは床破壊後は1P、2Pの壁までの距離は同じになる（後ろジャンプ6回）。

床・壁の破壊可能なステージ

床破壊の詳細

床破壊可能なステージはCemeteryステージとFallen Colonyステージの二つ。壊れる場所は前者が中央の石畳部分、後者が1P側の後方に広がるガラス張りの床の部分。壊れる条件は、上記の場所において空中の相手にバウンド誘発技かたたき付け技を当てたときと、相手を床にたたき付ける一部の投げ技を決めたときだ。

床破壊時は打撃で5ダメージ、投げ技では12ダメージが追加で入る。着地時は立ち状態だがレバー⬇でしゃがみ状態になることも可能だぞ。

床破壊！

空中コンボ時バウンド技で床を破壊したときは、着地してから普通に決めるはずだったコンボがそのまま決まるぞ。下方向の技はしゃがみ攻撃が暴発しないように気を付けよう。

バウンド誘発技ではないたたき付け技でも、床破壊可能な場所を使えばバウンド技に変化する。うまく活用すれば、コンボダメージが飛躍的にアップするキャラもいるぞ。

投げ技で床破壊させた場合、相手の受け身可能時間が打撃のときよりも10フレーム以上早い。投げ技でバウンドさせて、そこからさまざまな追撃を決める……というのは困難なようだ。

壁破壊の詳細

壁が破壊可能なステージは、Temple Groundsのラウンド開始の位置から手前方向の壁一枚のみとなっている。壁の破壊条件は、空中、もしくは地上の壁際の相手に吹き飛ばし属性の技を当てること。

吹き飛ばし属性の技とはブライアンのマッハパンチ（⇨➡👊）やポールの崩拳（⇩⇦⇨👊）など相手を吹き飛ばす、一般的に壁やられ・強を誘発する技のこと。ライジングトゥーキック（⇩👊）のような浮かせ技やバウンド誘発技では壊れないので注意だ。

壁破壊！

壁破壊時は空中コンボでは10（約6%）、地上の打撃では35（約22%）のダメージが追加で入る。その上、相手が吹き飛ぶので前ダッシュから攻めを継続できるぞ。

壁破壊時は追撃＆起き攻めができないので、コンボを決めている側にとっては残念な状況かと思いきや、意外にまとまったダメージが追加で入るので十分満足できる。

壁破壊後は距離が離れるので追撃側は走り二択のチャンス。くらっている側は壁破壊後の吹き飛び中にレバー⬆で受け身が取れるので受け身を取れば二択を回避できるぞ。

Temple Grounds
テンプル グラウンズ

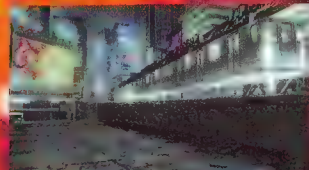
正方形→長方形	通常

直訳は「寺院の境内」。試合時間の経過とともに日が沈んでいく、リアリティあふれるステージだ。正方形ステージだが、破壊可能な壁が一枚あり、破壊後は壁の向こう側にまた正方形のステージが用意されている。

Cemetery
セメタリー

六角形	かなり広い

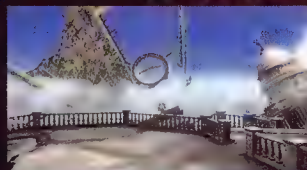
直訳は「埋葬地」。闇夜に轟く雷光が、ときおり辺り一面を照らす不気味なステージだ。満月の淡い光の下、雨が降る薄暗い墓地での対戦は、ホラー映画のワンシーンを思い起こさせる演出だ。

City After Dark
シティ アフターダーク

正方形	通常

直訳は「日没後の街」。舞台は夜のビルの屋上。すぐそばには宙吊り型電車が走るなど、近代都市の様相がうかがえるステージ。完全決着にふさわしい雰囲気が漂う。壁の一部には電飾品が飾られていて破壊可能。

Rustic Asiaステージでは、事故を起こした車の方へ寄ってみると、フォレスト・ロウが転覆した車から悔しそうな顔をしながら上半身を出しているぞ。ラウンド1では車付近にしか居なかった家畜はラウンドが進むにつれ、次第に中央に進出してくる。

Cemeteryステージでは、背景の墓地で緑の服を着た謎の老人を発見できる。近付いて見てみると、不気味な表情をしながらスコップを握りウロウロしている。ストーリーとどういった関係があるかは定かではないが、きっと重要人物なのだろう。

Fallen Colony
フォールン コロニー

八角形	通常

直訳は「墜落した入植地」。近未来的な景色が背景を彩り、空には飛行機が飛び交う幻想的なステージだ。全体的に明るい色調で、ギターの音色が鳴り響くサウンドとの調和もバッチリだ。

Urban War Zone
アーバン ウォーゾーン

正方形	やや広い

直訳は「都市戦争区域」。頭のすぐ上を武装ヘリコプターが飛び回り、かたわらには戦車が見えるする過酷な戦争ステージだ。銃弾が縦横無尽に激しく飛び交ってはいるが、被弾することは無いので安心しよう。

Gargoyle's Perch
ガーゴイルズ パーチ

八角形	やや広い

直訳は「怪物の止まり木」。中ボスであるジンのステージがここ。夜の高層ビルの上層階が舞台となっていて、黒を基調とした息を飲む雰囲気が特徴だ。ラウンド1開始前のオープニングは圧巻の一言。

Azazel's Chamber
アザゼルズ チェンバー

円形	∞

直訳は「アザゼルの寝室」。CPU戦のファイナルで使用されているステージだ。荘厳な景色をバックにラスボスステージにふさわしい重苦しい曲が流れるので、否が応にもプレイヤーの緊張が高まってしまう。

鉄板6 床破壊後の特殊追撃（ジャック編）：床破壊時はジャック6のみ、👊でダイブボマーが即座に出せるぞ。基本的に相手を飛び越えてしまうので、追撃として確定させるにはFallen Colonyステージの相手壁際で出す必要がある。とはいえ、ダメージが10と通常のダイブボマーに比べてかなり小さいので、お遊び的な要素として考えよう。👊👊👊の追加入力で飛距離を伸ばせるが、さらにスキだらけの状態を相手にさらしてしまうので、使う必要は全く無い。K.O.時に床を破壊したときが唯一の狙いどころか!?

壁を知る、すなわち『鉄拳6』を知る

システム"壁"

短期決戦の『鉄拳6』、その理由の大部分を占めるのがこの「壁」の存在だ。壁やられと壁コンボの仕組みを理解して、ライバルたちに差を付けろ。

Text：垂れ

相手の壁やられに変化が!?

空中の相手を壁まで運んだ際、いつも通りの追撃を決めようとしたら最後の攻撃が空振りしてしまった……という経験は無いだろうか？

前作と比べて壁やられ中の相手の当たり判定が長くなった（無敵時間が減った）ことにより、さまざまな追撃が可能な『鉄拳6』だが、このとき重要なことが一つある。「壁やられ・中の状態の相手に追撃した場合、5発目以降は相手の横転受け身可能になるタイミングが早くなる」ということだ。

この現象は実は前作から存在していたのだが、前作までは『鉄拳6』ほど壁コンボが決まらなかったので、そのシステムの存在は世間的にあまり認知されていなかった。

ただし、これには例外がある。壁際で浮かせ技を当てたとき、壁の上部で壁やられ・強になる。このとき、相手キャラの足が地面に着いていないときの追撃はカウントされない。加えて、バウンド誘発技もそのカウントには含まれない。

ジャック6のマシンガンナックル3発止め（⇧⊗⊗⊗）→立ち途中⊗は、壁やられ・中の相手に出せば最後まで連続ヒットするが……。

バウンド誘発技のニーウェッジ・フルアクセル（⇦⊗⊗）を挟んだ場合は最後の部分に横転受け身を取られてしまう。

スティーブのパラベリウムコンビネーション（ダッキング中に⊗⊗⊗⊗⊗⊗⊗⊗⊗⊗⊗）などのつなぎの極端に早い技は……。

初段さえ決まってしまえば、全段問題無く決まるぞ。工夫を凝らして、最大ダメージの壁コンボを状況ごとにたたき込もう。

背面壁やられには注意！

背面壁やられ中にダウン属性の攻撃（地上で壁やられ強にする攻撃）で追い打ちを決められた後は、横転受け身を取ると受け身後背向け状態になることが発覚したぞ。背面壁やられ中は追撃が難しいので、なかなかこの状況を狙って作り出せるキャラは多くは居ないものの、今後は背面浮きで壁まで運ばれた場合は、受け身を取らないのが主流になっていきそうだ。

空中コンボが決まりづらい背面浮きの思わぬリターンに、今まで全く使われることの無かった浮かせ技各種にも、これからはスポットライトが当たっていきそうだ。くらっている側は基本的に受け身が取れないので、一方的かつ暴力的起き攻めを強いられることになるだろう。

ブライアンでは、背面の相手を壁まで運んでマッハパンチで追撃→受け身にスネークエッジが確定。

この状況の生み出し[illegible]によって、今までのキャラランク情勢に変化が訪れそうだ。

壁専用攻撃

全キャラ共通技として壁を背にして⇦⇦⇨で「壁登り反転攻撃」を出すことができる。壁登り反転攻撃にはいくつかの種類があり、キャラごとに分類されているぞ。

ほかにはマードックやリリなど壁際の空中の相手、または壁際の地上の相手を投げることで壁を利用した特殊な投げ技を繰り出すことのできるキャラも居るぞ。

マードックの相手壁やられ中⊗or⊗は豪快。

リリの相手壁やられ中⊗or⊗は高速連続蹴り。

投げ技で壁やられ!?

平八の超ぱちき（相手に接近して⇨➡⊗）やリーのニードライブ（相手に接近して⇨➡⊗）などは壁際の相手に決めることで壁やられを誘発でき、追撃でバウンド技などを決められるようになった。ボブの（相手に接近して⬇⇩⇨➡⊗）やポールの（相手に接近して⇦⊗⇩⇧⇨⊗）などでも、同じような状況を作り出せる。

壁際では立ちガードすら許されない時代に突入。

ポールの⇦⊗⇩⇧⇨⊗は、何と壁やられ・強になる。

鉄板6 壁やられ・強を誘発する技にはそれぞれ「壁から相手がどのくらい離れていたら壁やられ・強ではなく通常吹き飛ばしになるか」が設定されている。マードックのヒールバズーカ（[illegible]）や[illegible]のブーストキック（⇨➡⊗）、スティーブのスマッシュ（[illegible]）などは、壁からかなり離れた位置に居る相手に当てても壁やられ・強を誘発することができるので、覚えておこう。

特濃攻略

vs.アザゼル

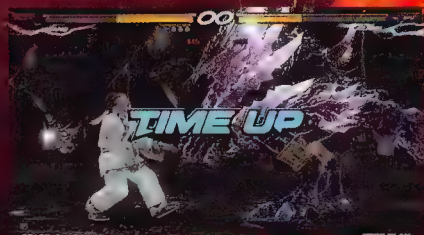
最強にして最凶のラスボスであるアザゼルは見事撃破すれば、TEKKEN-NETに倒した回数が記録されるぞ。

鉄拳史上最強のボス現わる!?

前作のラスボス仁八を上回る超特大ラスボスがこのアザゼルだ。画面をはみ出るほどの巨体にはだれもが度肝を抜かれてしまうだろう。ラストステージまでやっとの思いで到達したのもつかの間、一瞬で葬り去られてしまった経験はだれにでもあるハズ。それもそのはず、アザゼルはその攻撃のどれもが高威力な上、その巨体の影響か、体力が自キャラが160なのに対してなんと260もあるのだ。通常の空中コンボを決めても3分の1ほどしかダメージを与えられないのだ。

投げられない!?

アザゼルの巨体の影響で、対戦中はさらに気を付けるべきことがある。コマンド投げを含むすべての投げ技が、アザゼルには効かないのだ。投げを狙っても、ピンクのエフェクトが出るのみで空振りしてしまうぞ。キングやロジャーJr.などの投げキャラは厳しい闘いを強いられることとなるだろう。

空中投げも当然効かない。逆に、アザゼル側の放つ投げ技は高威力な上、投げ抜けが不可能となっている。投げられたときは、運が悪かったと思ってその豪快な投げモーションをむしろ楽しもう。

タイムアップ時は、一見アザゼル側の体力の方が少なくても、残り体力値で勝敗が決まるので、僅差だとこちらが負けてしまうぞ。

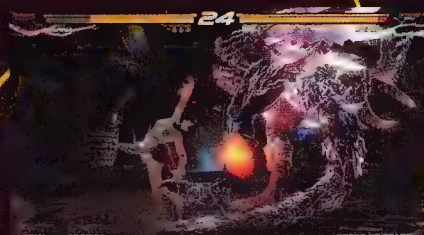
攻撃力の高いアザゼルは、投げ技の威力もかなり高い。気を付けようが無いが、気を付けるとしかいいようが無い（苦笑）

この技には気を付けろ!!

アザゼルの放つビームは上段ガード不能技なので、しっかりしゃがんで回避することが重要だ。しゃがんでしまえばスキだらけになるので、各キャラ浮かせ技をたたき込めるぞ。

1回転しながら尻尾でする攻撃は、ヒット時ダウンを奪われてしまう。この技は発生がかなり遅いので、見てからしゃがんでガードしよう。ガード時は反撃が可能だ。

地面から壁を何枚も出してくる攻撃は特殊中段判定なので、立ち、しゃがみどちらでもガード可能。ただし、ガード時はケズリダメージが入る。横移動でかわすのがベストだ。

連係技より単発技だ！

連係技で攻めると、途中で無敵状態になりながらアザゼルが逆に攻撃してくることが多い。浮かせ技を単発で狙った方がいい。

アザゼルも残り体力がわずかになると、しっかりレイジ発動してくるので注意を払おう。攻撃力がひどいことになってしまうぞ。

アザゼル限定コンボ集

アザゼルの体格の大きさを利用し、超豪華コンボを決めてしまおう

① (レイヴン) フライングコープス (⇨➡) ×5→左横移動～立ち→フライングコープス→スマッシュハンマー (⇦) ～バウンド誘発→フライングコープス×3→スルトスタッブ (⇨➡) (下写真参照)

② (ヨシミツ) 隼 (⇩) →忍法卍葛1発止め (⇦) ×7→草薙砲1発止め (⇨➡) ～バウンド誘発→不憂 (⇩)

③ (アンナ) アガペイトアロー (⇩⇦➡) カウンター→アガペイトアロー×6→スカーレットレイン (⇧) ～バウンド誘発→→アガペイトアロー→前ダッシュ～アフロディアスタンプ (⇨➡ 入力)

①フライングコープスを9回も決める豪華献立。体力の多いアザゼルのゲージ半分近くを奪う破壊力抜群のコンボだ。見栄えもかなりいいぞ。コンボ途中の左横移動部分は、ほんのわずかでOK。バウンド誘発後は少し前ダッシュを伸ばしてフライングコープスを出そう。ほかの部分はすべて最速でつなげる。テンポよくフライングコープスを出し続けよう。
②アザゼルの体力も自分の体力も4割減らしてしまう、ヨシミツらしい超ゼイタクな空中コンボ。体力を失いたくないなら、草薙砲 (⇨➡) 部分を出し切ろう。忍法卍葛1発止め連発部分は、テンポよく入力だ。
③アガペイトアローはすべて最速でつなげなければ、受け身を取られてしまう。スカーレットレイン部分まで決まれば、後は落ち着いてアガペイトアロー→前ダッシュ～アフロディアスタンプを入力するだけだ。

やる気のある奴だけ付いて来い！

鉄拳Q&A vol.2

恥ずかしくて今さらだれに聞いていいのか分からない鉄拳に関する質問に、今号も筆者「垂れ」が答えていくこのコーナー。大好評にこたえて、第２弾をお届けしていくぞ！

Text：垂れ　協力：あしべ、なんみん、リー君、えびんこ、閣吉

Q1 ホールド入力って何？

対象段位：師範代～

A1 どれかのボタンを押しっぱなしにしてするコマンド入力

ボタン押しっぱなしでほかのボタンを押すと、それらのボタンの同時押しと認識される。この現象を応用したのが「ホールド入力」だ。

同時押しのタイミングが完全同時でなければ、違う技が暴発してしまう鉄拳では、ホールド入力はさまざまな場面で応用が利くぞ。例えば、空中コンボで立ち→を決めたいときは、立ちを出した時点でを押しっぱなし（ホールド）にしてを連打すれば、やが暴発すること無く、確実にが出せるのだ。

投げなどが暴発しやすい気合溜め()も、をホールドしてを押せばミスすること無くスムーズに出せる。

同時押しがコンボにあるときは、直前の技中にホールドしておけばミスが格段に減るぞ。ぜひ活用しよう。

Q2 レイジ発動は残り体力いくつから？

対象段位：初段～

A2 残り体力20以下から

みんなが気になるこの質問、検証結果は残り体力20以下で発動となっていたぞ。

裏を返せば、レイジ状態の相手には攻撃力20以上の技を決めれば、一発で倒せるということだ。覚えておこう。

残り体力が13%を切るとレイジが発動する！　やられる前にやっちまえ！

Q3 気合い溜めって使えるの!?

対象段位：？？？

A3 使えないことはないぞ!!

ボタン四つ押し（）で出す気合溜めは、技後に手に黄色い光を帯び、ガード不能状態になってしまう。だが、見返りとして繰り出す技はノーマルヒットでもカウンターヒット扱いになり、攻撃力が1.2倍になる。もちろん受けるダメージも1.2倍になるので、ハイリスクハイリターンな諸刃の剣といえる。気合溜め状態は約5.5秒継続し、技を当てるかくらうかするまで消えない。

気合溜めの全体フレームが少なくなったので、空中コンボ後に気合溜め→起き攻めというのも十分実戦レベルになった。

Q4 バック転ってどうやるの？

対象段位：初段～

A4 ⇖⇦。ただし一部のキャラのみ

バック転は⇖⇦で出すことができるが、限られたキャラのみ使用可能となっている。バック転可能なのはニーナ、アンナ、エディ、クリスティ、ヨシミツ、シャオユウ、ザフィーナ、アスカとなっている。ブルースも固有技ではあるが、⇦⬅☆で一応バック転可能。

バック転中はジャンプステータスとなっている。空中投げやバウンド始動技をくらってしまわないように注意しよう。

バック転は簡単に相手との距離を取れるので、使い勝手のいい防御手段だぞ。

こんな質問もあったぞ！

タイムリリースキャラって何？：「鉄拳1」～「TAG」までの伝統的な仕様で、稼動後一定期間経過すると新キャラがキャラセレクト画面に登場した。この新キャラの俗称。果たして、「鉄拳6」には来るのか？

技コマンドの黒矢印は意識する必要あるの？：鉄拳は技表を見てみると白矢印(⇨)と黒矢印(➡)がある。黒矢印の定義は長く入力する、という意味だが、これは特に気にする必要は無いぞ。

Q5 下段さばき（⇘）をしたのに、下段攻撃をさばけなかったのはなぜ？

対象段位：師範代～

A5 理由は、次に挙げるうちのどれか

①特殊ステップが暴発した

⇩⇘⇨の特殊ステップを持つキャラは、下段さばき入力時に⇩を経由すると暴発してしまう。

②さばけない下段攻撃だった

マードックのニースライサー（⇩4）やエディ／クリスティのアグア（⇩【3＋4】）といった下段攻撃は、下段さばきできないぞ。

③直前の打撃をくらっていた

連係途中の下段攻撃の場合、下段攻撃の前の部分の打撃をくらってしまっていると下段さばきできない技がある。ロウのドラゴンラッシュ（⇦234）の2発目やニーナ、アンナのワンツーパンチ＆レフトローキック（123）3発目などが代表的。

④受け身、起き上がり直後だった

各種受け身、その場起き上がりの直後は、一定時間下段さばきすることができないので注意だ。

下段さばき受け付け時間は、立ち状態からは⇘入力後20フレームまで、しゃがみ状態からは10フレームまでとなっている。

Q6 ワンツーパンチで攻め込まれたときはどうするの？

対象段位：初段～

A6 しゃがんでかわして、立ち途中攻撃を決めよう

ガードした側が若干有利な状況となるワンツーパンチ（12）。しかし発生が早く、連発されると非常に厄介。横移動しても2発目部分に引っかかってしまったりと、対応に困っている人をよく見かける。ワンツーパンチは上段攻撃なので、「しゃがんで立ち途中攻撃で反撃する」のがベスト。

ワンツーパンチに限らず、多くの上段攻撃はガードしても確定反撃が決まらない。勇気を振り絞ってしゃがんでみよう。

最初は発生の早い立ち途中4で反撃してみよう。慣れてきたらライジングトゥーキック（⇘4）のような浮かせ技を狙え。

Q7 投げは打撃に勝てるの!?

対象段位：初段～

A7 先に出た方が勝つぞ

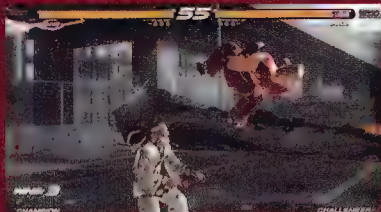
投げの発生速度は、通常投げが12フレーム、コマンド投げが10～12フレーム、ロングレンジスローが15フレームとなっている。立合いにおいてこの発生が相手の打撃よりも早かった場合は、投げ技でカウンターが取れる仕組みになっているぞ。

有利な局面での投げは、投げ抜けしない相手には強力な崩し技となる。ただし、ジャンプステータス技には注意。

Q8 軸ズレで相手を浮かせたときは？

対象段位：初段～

A8 空中コンボのヒット数を減らそう

横移動で相手の攻撃をかわして浮かせ技を決めた場合、軸がズレていつも通りの空中コンボが決まらない。こんなときは、空中コンボのヒット数を減らした簡単コンボを決めていこう。あらかじめ、軸ズレ時の空中コンボを各自用意しておくのが望ましい。

相手を浮かせた後、横移動して軸を修正するという高度なテクニックも存在するぞ。

Q9 横移動はいつ使えばいいの？

対象段位：師範代～

A9 五分～やや不利な状況からがベスト

横移動で相手の攻撃を上手にかわすコツは、「相手の技が出てから横移動すること」。横移動は出始めが一番横に移動するので、この順序が逆だと相手の攻撃に引っかかりやすい。闇雲に横移動～横歩きをしているだけでは、直線的な打撃ですらくらってしまうぞ。

五分～やや不利な状況を作り出してから横移動をしてみよう。相手が最速で技を出せば、簡単にかわせるぞ。

こんな質問もあったぞ！ 昔から使われている鉄拳用語を知らない人が意外に多いので、説明しよう。トゥースマ：トゥースマッシュの略称。立ち途中4のことを指す。ライトー：ライジングトゥーキック、またはライジングトーキックの略称。⇘4のことを指す。しゃがパン：シットジャブ（⇩1）の俗称。下Pと呼ばれることもある。受け確：受け身確定の略称。特殊な状況で受け身を取った相手に次の打撃を確定させること。

新しい“鉄拳らしさ”を感じてもらいたい

『鉄拳6』VGMの秘密に迫る!

TEKKEN SOUND

毎作高い評価を受ける鉄拳シリーズのVGMについて、『6』でVGMを統括しているカキノさんを直撃! ステージBGMや効果音について話をうかがいました。

──鉄拳シリーズにはいつから関わっていらっしゃるんですか?

カキノ 『鉄拳5』の家庭用からサウンドディレクターを担当しています。家庭用をメインにやっていて、アーケードは鉄拳に入ってからですね。

──ご自身はどんな曲調が得意なんでしょうか?

カキノ 自分が作る曲は結構やわらかい曲が多いですね。でも、『鉄拳6』ではディレクションに専念する立場にしていますので、楽曲の制作は指示を出すのみに留めています。旅館の女将みたいなもんです(笑)。サウンドスタッフそれぞれみんな得意なジャンルがあるので、得意な人に得意なジャンルをバシッと作ってもらいたいなあという思いがありますね。そういう意味を込めて、けっこうな人数の方に、いろいろお願いしています。

──今回のサウンド面でのテーマを教えてください。

カキノ まず全体的な音質の向上ですね。これは新ハードだという点が大きいです。今までのシステム256のスペックではいろいろと制限があって、特に最も容量の制限を受けてしまうのが効果音だったんですよ。今回、そこら辺はかなりクオリティアップできているところですね。

──筐体も新しいものでしたが、いかがでしたか?

カキノ スピーカーがすっごく良いんですよ。業務用筐体のスピーカーって、いつもどんどん小さくなっていっちゃうところなんですけど、今回はバシッと付いて低い音から高い音まで綺麗に出ているので、「今までゲーセンでこんな音してなかったよ」という音が聞こえているはずです。スピーカーの位置についても、筐体デザインのときにちょっと意見を言わせてもらいました。あわよくば、ゲームセンターの筐体がみんなあのぐらいになってくれればいいなーと思っています(笑)。

──ステージのBGMについては?

カキノ BGMは前作よりちょっと表情豊かになっているはずです。有限会社モナカの岡部さんにBGMのディレクターを頼んで、SEに関しては株式会社ダイマジックの中村さんにお願いしました。私から岡部さん、私から中村さんという形で、まず大きく二つの流れがあって。BGMの方の人選は岡部さんにお願いしました。一応、会社は分かれているんですけど、あまり気にしないで「鉄拳を作りたい人たちでやっています」という感じです。個性的な面々なので大変面白かったですね。

──BGMも個性豊かにそろっていますね。

カキノ 鉄拳というとデジロックっぽいものが多い印象がありますが、今回はそれほどでもないかなと。すごくいろんなステージがあって、いろんな表現がされているので、それに見合ったバラエティーを出せるよう岡部さんと相談しつつ作りました。

──「Fallen Colony」では、特徴的なステージに劣らずBGMも面白いものになっていましたね。

カキノ あそこはもう構造がすごいステージなので、それに負けない人を採用して頑張ってもらいました。長いイメージをうまく封印してもらえたかな。

──「Azazel's Chamber」の曲などは今までの鉄拳に無かったような荘厳さですね。

カキノ 今回のラスボスのイメージに合わせ、厳かな雰囲気でストリングスなどを多く使用して、でも鉄拳っぽい! という新しい楽曲作りに挑戦しました。やっぱり再生環境が良くなってるから、綺麗なストリングスも聞こえるかなと。バリエーションがいろいろあるので、どれか1曲、皆さんのお気に入りがあってくれればうれしいなと思います。

──今回SEが前面に出てくる印象がありますが?

カキノ 気持ちがいい音、というのを優先したかったので、今回はバランス的に効果音、打撃系の音が一番良く聞こえるように作ってありますね。前はもっと曲が前に出てる感じだったと思うんですけど、表現力が上がっているからBGMを少し下げても全然雰囲気が崩れないんです。

──効果音、音声についてはいかがですか?

カキノ 実は全部作り直しているんですよ。今までの音を参考に作ってもらってて。なので、ニュアンスは変わらないけど、いい音になっていると思います。あとは、レイジ発動時の音や、文字が出るときの音など、細かい演出の音をすごく入れています。ガツンというコイン投入音とか。

──コイン投入音はけっこう重要ですよね。

カキノ ゴッツイ感じの(笑)。ほかにも、豚の鳴き声とか、細かい面白い音がちょこちょこ入っています。アイテム系の音とか、面白い感じにしてあるものがありますよ。楽しみにしてもらいたいです。あと、曲もそうですけど、オープニングムービーの効果音もなかなかかっこいい感じになってます。

──最後に読者に一言お願いします。

カキノ 多分今までとは音が違う印象を受けられてるんじゃないかと思います。映像が進化しているのは当たり前ですけど、サウンドも進化している途中なので、それを存分に楽しんでいただきたいなと感じております。

(12月13日 株式会社バンダイナムコゲームスにて)

柿埜 嘉奈子
Kanako Kakino

『鉄拳6』サウンドディレクター

家庭用『鉄拳5』より、鉄拳シリーズのサウンドディレクターを務める。代表作は『風のクロノア』シリーズなど。

『鉄拳6』BGM制作

濱本 理央 (株式会社 バンダイナムコゲームス)
椎名 豪 (株式会社 バンダイナムコゲームス)
高田 龍一 (株式会社 バンダイナムコゲームス)
岡部 啓一 (有限会社 モナカ)
神前 暁 (有限会社 モナカ)
中村 和宏 (有限会社 モナカ)
細江 慎治 (株式会社 スーパースィープ)
佐宗 綾子 (株式会社 スーパースィープ)

『鉄拳6』効果音制作

中村 栄治 (株式会社 ダイマジック)

後退は要らない!! 前進のみ!!

レオ

圧倒的な破壊力を備えた二択を仕掛けまくれる、超攻撃型スタイルのレオ。今号ではその攻撃力を。さらに高めるための技術を紹介!! これを読めば段位も三段階くらいラク～に上がっちゃいます!?

Text:ユウ

注目技ピックアップ!

上歩撞拳(⇨➡)
リーチの長い中段技。とっさのスカし確定などにも役立つ。

⇦
リーチが長く、スキが小さいので、けん制として最適の技だ!!

昇砲(⇧)
確定反撃としても、置き技としても優秀過ぎる浮かせ技!!

壁際の強さはSSS!!

相手を壁に追い詰めたら、一気に勝負を決めるチャンス。特にしゃがみからの二択を仕掛けるのが超強力!!

スムーズに二択をかけるコツは、壁コンボを決めた後にその場しゃがみから思い切りよく狙っていくこと。ローリスクな割に、1回読み勝てばあっという間にK.O.もあり得る地獄の壁攻めを紹介!!

レオの空中コンボは運び性能が抜群なので、壁攻めの機会は多い。まずはしゃがんで……

立ちガードの相手には……

下段技の後掃旋(しゃがみ前進)でダウンを奪え。ヒット後は再度同じ技を。

しゃがむ相手には……

後掃旋を警戒する相手に一起脚(⇩)で壁やられ・強を誘発させろ。反撃を受けない優れ技!

後掃旋の後がアツい!!

崩しの主力となる後掃旋は、ハーフステップ(⇩)からしゃがみに移行して出すのがリーチの面で有効。対となる中段技は上歩掛山(立ち途中)が強い。後掃旋は、相手キャラによってはガードされても浮かされないスキの小ささが魅力。よく使う技なので、ここではヒットさせた後の選択肢を覚えておこう。

壁際で猛威を振るう後掃旋だが、壁無しでも十分に強い崩し技。どんどん使ってOK!!

後転する相手には……

前ダッシュで相手の後転を追いかけ、双翼転身搖誇撃(⇦)!! リーチが長く狙いやすい。

横転、その場起きする相手には……

前ダッシュから昇砲(⇧)!! 理不尽なほど厚い判定は、横転している相手にも突き刺さる!!

確定反撃を覚えよう!!

早
- ワンツーパンチ
- ➡入れ
- 上歩撞拳(⇩)
- 二郎担山(⇨)
- 双翼転身搖誇撃2発止め(⇦)
- 昇砲(⇧)
- 跳歩三捽提(⇩)※
- 背折靠(⇨)

遅

リーチの長い技を多く持つレオは、反撃能力も優秀なキャラクターだ。

上歩撞拳は⇩入力という点が初めのうちは慣れないかもしれないが、しゃがみから出せるという利点があるので覚えておこう。

昇砲は発生、リーチ共に優秀な空中コンボ始動技なので、スキが大きそうな技にはとりあえず昇砲を打てるクセを付けるように。

※印のものは、相手のしゃがみ硬直に対しての反撃に使っていこう。

Pick Upケズリ技!!

向捶(⇧)

ヒットさせれば＋5フレームと大幅有利な状況になる。ダメージの大きさはもちろん、ガード時の不利フレームの小ささも心強い。カウンターヒット時には後掃旋が確定。

向捶よりリーチが長く、発生が早い挫掌(⇦)。カウンターヒット時は、相手しゃがみ状態で16フレーム有利。降龍担馬掌(⇦)が地上コンボとして成立するほどだ。

挫掌(⇦)

基本コンボ

簡単コンボからド派手コンボまで!!

① 劈鑽(⇩)→震脚(相手ダウン中に⇩)→掃堂提～上歩撞拳1発止め(⇩)

② 六肘(⇩⇦⇨)→跳山斧刃(⇨➡)or震脚(相手ダウン中に⇩)

③ 昇砲(⇧) or跳歩三捽提(⇩)→武当金鶏独立～特殊ステップ→上歩撞拳1発止め(⇩)→二郎担山(⇨)～バウンド誘発→前ダッシュ～二郎担山(⇨)

④ 朴歩(⇩)～翻欄錘(朴歩中)→擺腿～朴歩→金鶏独立～特殊ステップ(朴歩中)→六肘(⇩⇦⇨)→冲天掌～伏虎(⇧)～バウンド誘発→金剛華山托天掌(⇧⇩⇦⇨)

⑤ (壁際で)穿炮(⇧)or上歩撞拳(⇨➡)～壁やられ・強→劈鑽(⇩)～バウンド誘発→武当金鶏独立→捉提斧刃(金鶏独立中)

①起き攻めなどで活躍する劈鑽からの基本コンボ。震脚は距離によって届かないことがあるので注意。

②回復不能のよろけを誘発できる六肘は、発生が非常に早くスカし確定などに使いやすい。

③体に覚え込ませたい基本コンボ。バウンド後に二郎担山で締めることで、さらに起き攻めが可能。

④ド派手なだけでなく、相手の体力を54%も奪う大ダメージコンボ。まずはCPUで練習しよう(笑)。

⑤捉提斧刃(金鶏独立中)にはたたき付け効果があり、技後しゃがみ状態なので後掃旋と(⇩)の二択をかけよう。

鉄板6 後掃旋補足:後掃旋をヒットさせその場起きする相手には、前ダッシュからの昇砲が背面ヒット。空中コンボは→→➡入れ立ち→冲天掌～伏虎など簡単なものを決めよう。
空中コンボ⑤補足:相手との軸がずれている場合は武当金鶏独立の初段が入りにくいので、バウンドを誘発させた時点で軸ずれが判断できた場合は、素直に二郎担山から起き攻めに移行しよう。

三つの構えを使いこなせ!

ザフィーナ

技表が公開され、これからその妖しい強さに磨きがかかるであろうザフィーナ。今回は一挙2ページにわたって個々の技の性質や、それを踏まえた戦術を徹底紹介していくぞ! 最新コンボ集も必見だ!

Text:垂れ

注目技ピックアップ!

⇩

下→上の浮かせ技。初段のカウンターヒット確認で2発目を出せるようになろう。

連続ヒットする上→上の連係。ダメージが大きいので、反撃技として重宝するぞ。

⇨⇨➡

ジャンプステータスの中段飛び蹴り。ガードされてもこちらが有利な状況になる。

基本的な闘い方

ザフィーナは後ろダッシュの性能が優秀なので、連係を組んで攻め込むスタイルよりも、離れた間合いから⇨➡や⇦といったリーチの長い技でけん制しながら、相手の攻撃をかわしたときは浮かせ技の⇩を決めるスタイルの方が闘いやすい。

や⇩といった中段連係技を使って攻め込むのも、対応できない相手にはかなり強力だぞ。

接近戦では発生の早い中段攻撃の⇩が役に立つ。基本は1発止めを使って……、

ガード時はディレイをかけて2発目を出そう。2発目カウンター時は基本コンボ②へ。

ヒット確認をしよう

リーチの長い中段攻撃であるヴァルチャーピック(⇨)はディレイを掛けても2発目まで連続ヒットする。基本は1発止めでけん制して、ヒットしたのを確認してから2発目を出そう。2発目部分の上段攻撃をしゃがまれる心配が無くなるぞ。

2発止めヒット後は、有利な状況でモードスケアクロウに移行するので、攻めを継続させよう。

ヴァルチャーピック1発止めは簡単にヒット確認ができるので、練習しておこう。

ヴァルチャーピック1発止めカウンター時は、右ページの基本コンボ②が決まる。

しゃがみ中⇦後がアツい!!

ザフィーナの下段攻撃の中で一番リーチの長い技がコレ。立ち状態からでも⇩で即座に出せるぞ。ヒット時はダウンを奪え、確実な追い打ちとして⇩が決まるが、右のチャートの攻めを展開した方が期待値が高いぞ。コマンド投げの⇨➡後も、同じような攻めが展開できる。

ダウン維持の相手には前ダッシュ〜⇦でダメージアップを狙おう。

ガードして反撃しようとする相手にはしゃがみ中⇦を狙ってみよう。

その場立ち、後転をする相手には⇩が背後からヒット。⇦まで決まって大ダメージ。

右投げ後がアツい!!

右投げ()を決めると、投げ後自動的にモードマンティスに移行するので、強力な起き攻めが可能。

ここからの攻めを分かりやすく、チャートにしてみたぞ。起き上がりキックをする相手には、最速でモードマンティス中⇦を重ねて浮かせてしまおう。

投げ後に起き上がる相手にはモードマンティス中⇩を重ねていこう。

モードマンティス中⇩ヒット後は、モードマンティス中が割り込まれないので強力。

ダウンを選択する相手には、モードマンティス中⇩で追撃を決めてしまおう。

モードタランチュラを使いこなそう

構え中はくらい判定が極端に低い上、相手の打撃を受けても空中ヒットするので、かなり攻め込みやすく、使いやすい。

いつ構える?

モードタランチュラに移行する技が少ないので、中距離で不意に⇩で構えるのが一番無難だろう。

モードスケアクロウ中⬇はガードされても比較的有利な状況でタランチュラに移行できる。立合いでヴァルチャーピック2発止めをヒットさせた後は狙っていってみよう。走り中⬇でスライディング後にモードタランチュラに移行できるが、ガード時は背向け状態で構えになるぞ。

構えたらこの技を使え!

モードタランチュラ中がジャンプステータスということもあり、やはり一番の主力。遠距離で構えて近付きながら出すだけでかなり当たるぞ。モードタランチュラを見るとしゃがむ人が多いので、ガードされても反撃を受けないモードタランチュラ中を狙うのもアリだ。

モードタランチュラ中は、カウンター時にモードタランチュラ中が地上で連続ヒット。

モードタランチュラ中からは、体力半分以上減らせるぞ。(基本コンボ⑤参照)

鉄板6 連係技で連続ヒット技はヴァルチャーピック2発止めのほかには、⇦、コカトリス(⇦)などがある。はガードされると反撃を受けるが、派生のまで出し切るとカウンターを取れてダウンを奪えるので、⇦で追撃が可能。⇦は発生が早いので三島家の風神拳などをガードした後の距離の離れる技への反撃として使っていける。

モードスケアクロウを使いこなそう

空中コンボで一番お世話になる構えが、このモードスケアクロウだ。上・中・下段とも高性能な技がそろっているぞ。

いつ構える？

中距離戦で直接で構えても、リーチのある攻撃がモードスケアクロウ中と⇩だけになってしまう。どちらもガードされると反撃を受けてしまうので、ハイリスクな感は否めない。よって狙いどころは、ヴァルチャーピック2発止め（⇨）ヒット後や⇧後となる。前者は有利な状況で構えることができ、後者は派生技があるため、ガード時でも強気に構え移行～前進ができるのが強み。

構えたらこの技を使え！

至近距離で構えたら、中段にはモードスケアクロウ中やを、下段にはモードスケアクロウ中⇩を使っていこう。派生技の1発止めを使って、中・下段の二択を迫った後に「派生を出すか出さないか」の読み合いを再び相手に迫る柔軟性が必要になってくるぞ。

構え中はガードできないので、単発技をガードされると攻めが終わってしまう。

とはいえ、相手の立ちガードを読んだらモードスケアクロウ中⇧を打つのも重要だ。

モードマンティスを使いこなそう

モードマンティス中は横移動が高性能なので、困ったときは構え解除（⬅ or ⬇ or ⬆ or ➡）よりも横移動を使おう。

いつ構える？

最も優位な状況で構えられるのは、右投げ後だが、空中コンボをバウンド→ヴァルチャーピック2発止め～モードスケアクロウ→モードスケアクロウ中で締めた後も相手が起き上がれば、二択を仕掛けられるので狙い目だ。バウンド後の追い打ちをや⇨➡にすることで受け身不能にして、その場で直接⇩で構えたり、下段攻撃の⇧⬇で起き攻めを兼ねた移行をするのも悪くないぞ。

構えたらこの技を使え！

モードマンティス中⇩は、下→下→下の連係で、ヒット後はサフィーナ側が有利な状況。

ここからはモードマンティス中で相手の暴れにカウンターを取れるので有効。立ちガードに専念する相手には、再度モードマンティス中派生の連係を使っていこう。

モードマンティス中はカウンター時は、前ダッシュ～モードマンティス中⇩で追撃。

モードマンティス中の3発目部分は、で中段攻撃にも派生可能だ。

基本コンボ

難度、威力とも高いコンボ集だ。マスターしよう！

① ⇧or立ち途中or⇩or⇧or下段さばき成功後→右横移動～立ち→（⇩）→ヴァルチャーピック2発止め～モードスケアクロウ（⇨）→（モードスケアクロウ中）→前ダッシュ～⇩少し遅らせて

② ヴァルチャーピック1発止めカウンター（⇨）or⇩2発目カウンターor立ち途中カウンターor⇧or⇧2発目カウンターor⇦カウンターor⇦→ヴァルチャーピック2発止め～モードスケアクロウ（⇨）→モードスケアクロウ中⬇～モードマンティス～バウンド誘発→モードマンティス中⇩

③ モードマンティス中⇧→～モードスケアクロウ→モードスケアクロウ中～バウンド誘発→

④ モードスケアクロウ中⬅→⇧⇨→立ち→少し前進～ヴァルチャーピック2発止め～モードスケアクロウ（⇨）→モードスケアクロウ中～バウンド誘発→前ダッシュ～⇩少し遅らせて

⑤ ⇩カウンターorモードタランチュラ中→⇩→立ち→少し前進～ヴァルチャーピック2発止め～モードスケアクロウ（⇨）→モードスケアクロウ中～バウンド誘発→前ダッシュ～⇩少し遅らせて

⑥ モードスケアクロウ中⇧→横移動（⇧☆）～⇧→立ち→少し前進～ヴァルチャーピック2発止め～モードスケアクロウ（⇨）→モードスケアクロウ中～バウンド誘発→前ダッシュ～⇩少し遅らせて

⑦ ⇨➡or⇨➡or⇨➡2発目ヒットで壁やられ・強誘発→後ろダッシュ～立ち～モードスケアクロウ→モードスケアクロウ中～バウンド誘発→ヴァルチャーピック～モードスケアクロウ（⇨）→モードスケアクロウ中

①相手体力の半分近くを奪うダメージの高いコンボ。右横移動から立ちを当てることで、モードスケアクロウ中が刻みからしっかり2ヒットする。右横移動も締めの前ダッシュ部分もほんの少しでOK。⇩の2発目部分にディレイをかけて、コンボ補正の切れたダウン中の相手にヒットさせるようにしよう。ディレイをかけ過ぎてしまうと、回避されることがあるので要練習。下段さばき成功後は右横移動する必要は無い。

②体格の大きいキャラには、締めをマンティスサイス（モードマンティス中）にしよう。モードマンティスに移行しないで前ダッシュ～⇧でも追撃できる。

③は最速で出すと空振りしてしまうので、部分はディレイをかけて出すこと。バウンド後の追撃は起き攻め重視のもの。

④モードスケアクロウ中後のスケアクロウ維持は、スキが大きいので控えよう。立ち状態へ移行しても⇧でなら拾うことができ、ダメージもほとんど変わらない。⇧中はレバー➡で技後立ち状態にして、立ちで拾おう。

⑤少し前進の部分で前進し過ぎてしまうと、受け身を取られてしまうので要練習。少し前進が難しいなら、立ちを省けば簡単になる。その場合は、締めの部分はモードマンティス移行～でも代用可能。

⑥横移動部分は一瞬だけ。モードスケアクロウ中⇧中に⬇を入れてモードマンティスに移行した場合は、⇧始動と同様、モードマンティス中⇩→モードマンティス中が追撃で決まる。

⑦後ろダッシュは少しでOK。バウンド技をモードスケアクロウ中やモードスケアクロウ中にすると、締めの部分が受け身を取られてしまうので、欲張らないようにしよう。

鉄板6 ⇧はしゃがみステータスの中段攻撃。発生こそ遅いものの、ガードされても反撃を受けないので使えないことは無いぞ。ノーマルヒット時は基本コンボ②を決めよう。モードスケアクロウ中⇩～モードマンティス3発目ヒット→モードマンティス中⇩→モードマンティス中など、基本コンボに紹介し切れなかったコンボがまだまだたくさんある。みんなも探してみよう。

喧嘩殺法らしからぬセコさが重要!!

ミゲル

スキが小さい分リターンも小さい技を数多く持つミゲル。デフェンシブに立ち回りつつ細かく丁寧な攻めで相手の焦りを誘ってから、反撃やスカし確定、起き攻めでダメージを稼ぐ、という方針で闘おう。

Text:ハメコ。

注目技ピックアップ！

サヴェッジスタンス中

初段から連続ヒット＆ガードとなる膝蹴り～上段蹴りの二段技。構え移行後のけん制に。

中段パンチから足元を踏みつける2段技。初段から構えに移行可能なので幻惑に使える。

ダウンを奪える中段蹴り。壁際では壁やられ・強を誘発する上、ガード時のスキが小さい。

基本は細かく闘え!!

攻めのメインとなるのは、スキの小さい中段の二段技であるブラッシング（ ）と下段の による二択。どちらもヒット時は若干有利となるので、再度上記の二択を仕掛けたり、ホーミングアタックである やロングレンジスローを絡めてガードを崩すべし。また、相手の暴れにカウンターを取れる立ち を連係させるのも有効。カウンターヒット時は で拾えるので、下記の起き攻めに移行しよう。

はスキの小ささも魅力。ガードされた際に左側に避けつつ攻撃する を出せば、

左アッパー系の技を回避しやすい。 自体も硬直が短いのでフォローに多用していこう。

確定反撃が何より大事!!

立ち状態からの反撃（早→遅）

-
-
- or
- or
-
-

しゃがみ状態からの反撃（早→遅）

- 立ち途中
- 立ち途中

"丁寧にセコく闘う"ということは、裏を返せばダメージを取りにくいことでもある。貴重なダメージ源である確定反撃のチャンスは見逃さないように。同じ発生速度を誇る と だが、前者はリーチに優れるのが利点で、後者は短い代わりにヒット後さらに で追撃できるため威力が高い。相手の技をガードした際の距離で使い分けたい。また、同じ浮かせ技である と では、前者の方が若干発生が早く、後者はリーチに優れるので覚えておこう。

でたたき付け、サヴェッジスタンスで起き攻めせよ！

空中コンボを で締めれば、相手を地面にたたき付けられるので、起き攻めのチャンス。この際、技中に でサヴェッジスタンス（以下構え）に移行するのがポイント。起き攻めで使うのは、中段浮かせ技の とダウンを奪える下段の 。ともにダウン状態の相手にもヒットするのが利点だ。ただ、この起き攻めには欠点もあり、 はガードされるとスキが大きく、 は後転で回避されてしまう。後転に対応したいなら、構えに移行せずに を出して再び相手をたたき付けるといい。

構え中 は、その場起き上がり立ちガードと反時計回り横転以外で回避されないのが強み。

ダウンを奪える構え中 が崩しの要。ヒット後はダッシュから相手ダウン中 で追撃だ。

後転には構えずに を狙う。リスクが恐いなら 止めにし、空中ヒット時は で追撃。

基本的な闘い方

立ちガードを崩してダメージを与えるなら、追撃できるしゃがみ中 と が有効。特に前者はしゃがみからしか出ない代わりにスキが小さいので、スキあらば相手に近付いてしゃがむべし。しゃがみから で素早く立ち状態に戻し、 を打つことで対の選択肢としよう。

ガードされても浮かされず、ヒット時に追撃できるしゃがみ中 がメインの崩しとなるぞ。

基本コンボ

とにかく簡単で減る空中コンボが盛りだくさん!!

① or → → → ～バウンド誘発→ダッシュ～

② 立ち途中 →立ち → → ～バウンド誘発→

③ しゃがみ中 →

④ （壁際） ～壁やられ・強→後ろダッシュ～ → ～バウンド誘発→ →サヴェッジスタンス中

⑤ サヴェッジスタンス中 →左横移動～ ～バウンド誘発→サヴェッジスタンス中 → →サヴェッジスタンス中

①は基本となるつなぎ。バウンド中の相手に、十分接近してから を出さないと2発目が空振りしやすい。この後は上記起き攻めのチャンスとなる。ダメージを重視するなら、締めを にしよう。
②は立ち途中 の初段ヒット時に2発目が当たると相手を浮かせられるので、立ち を挟んで基本連続技の後半部分をたたき込もう。
③は下段からの追撃。 の代わりに も決められるぞ。
④は基本となる壁コンボ。バウンド中の相手に で追撃して構えに移行し、 を出せば相手のダウンやられにちょうどヒットする。
⑤は浮かせた後に左横移動を挟むことで、バウンド後の軸が正面に戻る。後はすべて最速で入力するだけで体力半分を奪えるぞ。

鉄板6 後の起き攻め補足：構え中 は発生が遅いため、その場起き上がり～下段さばきで対応されてしまう危険性がある。リスクが恐いなら、発生が早いおかげで下段さばきされない構え中 で代用するのもいいだろう。また、相手をたたき付けた後にしゃがみ状態を作り、ともにダウン状態にヒットするしゃがみ中 としゃがみ中 で二択を仕掛けるのも有効だぞ。

死角は無し！ まさにパーフェクト？

ボブ

優秀な浮かせ技を多く持ち、どこからでもコンボを狙えるボブ。下段攻撃や確定反撃の強さも申し分無し。見た目に似合わぬ万能タイプのキャラといえるだろう。さぁ……食事の時間の始まりだ。

Text:タケヤマ

注目技ピックアップ！

⇦●●●

中・中・上の3段技。1発目の発生は遅いが、リーチが長く、カウンターで3発連続ヒット。

⇨☆⇩●

特殊ステップから出る上段攻撃のフック。ヒット後は、前ダッシュから⇧●で拾ってコンボへ。

⇨●

上段回し蹴りのホーミングアタック。カウンター時は自動的に投げに派生し、威力が上がる。

この浮かせ技を使え！

〔⇦●〕

ボブの持つコンボ始動技の中でも、屈指の性能を誇る中段攻撃。リーチが非常に長く、横への判定がそれなりに強い。中間距離で、相手の間合いの外から出していく使い方が強力だ。技の空振りに対して決める、反撃用の技としても優秀。ガード時はある程度スキがあるが、距離が遠く、反撃が届かないこともしばしば。

〔⇩●●〕

2発連続ヒットするコンビネーション。立ち状態から出せる中段の浮かせ技の中では、最も発生が早い。ガード時はジャブなどで反撃を受けるが、ヒット時の見返りは十分。接近戦で下段攻撃との二択として使ったり、カウンターを狙いにいく使い方が強い。確定反撃を決めるときにも役立つ、便利な技である。

〔⇩●〕

中段のジャンプステータス技。通常キャラの⇩●と比べて発生が遅い分、リーチが長いのが特徴。

相手の下段攻撃や投げを予測したときに出していく使い方が基本だが、中間距離からの奇襲攻撃として使ったり、スキの大きい下段攻撃への反撃技としても使える。ガード時は、ジャブなどで反撃される。

〔立ち途中●●〕

しゃがみ状態からの浮かせ技。上段攻撃をしゃがんだときや、スキのある下段攻撃をガードしたときにはこの技で反撃していくといい。

2発目は、ガードされると大きなスキがあり危険。しゃがみ状態からの二択の中段として使うときは、立ち途中●の方を使っていこう。ガード時のリスクが低くて済む。

反撃にはコレを使え！

早 ↕ 遅

●● ／ ●●●
⇨●●
⇩●●
⇦●

ジャブ程度の反撃しか決まらない場面では、●●で反撃していくのが基本。ヒット後はこちらが有利なので、⇧●に連係させれば相手の行動をすべて封じることができる。

●●●は同じ発生速度で威力が高いが、ヒット後はやや不利な状況。通常キャラの⇩●程度の反撃が決まる場面では、⇨●●を使っていこう。リーチが長く、狙う局面は多い。

三島家の踵切り（⇧●●）など、浮かせ技が決まるほどのスキがある技については、⇩●●で反撃していく。

ヘイハチの鬼神拳（⇨➡●）やロウのドラゴンアッパー（立ち途中●）など、距離が離れるがスキの大きい技をガードしたら⇦●で反撃しよう。

崩し要素は？

強力な浮かせ技を多く持つボブ。相手はどうしても立ちガードしがちになるだろう。そこで使っていきたいのが⇧●と⇧●●。⇧●は横への判定が強く、ヒット後はこちら側がやや有利な状況となる。攻めの起点を作るための技として使っていこう。

⇧●●は、2発連続ヒットする下段攻撃で、ヒット時はこちら側が大幅に有利。⇦●に連係させれば、相手の行動すべてをつぶすことができるぞ。特に壁際などでは、相手の逃げ場が無いので強力な攻めとなる。

⇨☆⇩●は、ハイリスクハイリターンな下段攻撃。相手の体力を一気に奪いたいときに使っていこう。

⇧●●は、1発目をガードされても2発目に割り込まれない。2発目ヒット時は、大幅有利！

基本コンボ

たたき付けてからの起き攻めが強い！

① ⇦●→⇧●～立ち帰着（⇧●➡）→立ち●→⇩●●～バウンド誘発→⇦●●

② ⇩●→⇧●●→●→⇩●●～バウンド誘発→コンビネーションミンチ3発止め（⇩●●●）

③ ⇩●●or立ち途中●●→●●→⇩●●～バウンド誘発→⇦●●

④ ⇨●中●→立ち途中●●→⇩●●～バウンド誘発→●●

⑤ 横移動中●～壁やられ・強→⇦●●～バウンド誘発→⇧●●●●

①の立ち●の後は、前ダッシュ～立ち●を最大で2回増やすことができるが、難度が高く、距離や軸ズレにもよるので不安定。最後の⇦●●は前ダッシュから出す。その後は相手が受け身を取れないので、⇨●や⇧●、⇦●などのダウン攻撃で起き攻めをしよう。

②のコンビネーションミンチは前ダッシュから出す。⇦●●締めにするとわずかにダメージが下がるが、起き攻めはしやすくなる。

③は、最後の⇦●●を前ダッシュから出す。

④はすべてその場から、最速でつなげるだけでOK。

⑤は、壁やられ・強からの基本コンボ。横移動中●はガードされても反撃を受けないので、壁際で主力の中段攻撃となる。

鉄板6 ボブ補足：空中コンボを⇦●●で締めた後の起き攻めは、ダウン攻撃になる⇨●がメインの選択肢。立ち上がってガードされてもほぼ五分の状況となる。たたき付けられた後にけん制キック（ダウン中に⇩●）を出してくる相手には、しゃがみガードをすればいいが、⇩●を出してみるのも面白い。ダウン攻撃になる上に、けん制キックに勝つことができるのだ。

風間 仁（カザマ ジン）

Text:タケヤマ

上、中、下段攻撃がバランスよくそろっているジン。万能キャラだ。

注目技ピックアップ！

左突き上げ（⇨☆⇩◎）

中段の浮かせ技。⇨☆⇩◎で出すとエフェクトが付き、ガード時のスキが減る。

右下段回し蹴り（⇩◎）

ヒット時こちら側がやや有利になる下段攻撃。カウンターヒット時はコンボへ。

最速のホーミングアタック

右上段前回し蹴り（◎）は、ホーミングアタックでありながら、けん制技の左中段直突き（⇧◎）と同じ発生速度を誇る。接近戦で、やや有利な場面から出せば、相手のしゃがみ以外のほぼすべての行動をつぶすことができるぞ。

リーチが長いので、確定反撃用の技としても使えるぞ。ヒット後は、五分の状況となる。

確定反撃に新たなる風

飛び二段蹴り（⇩◎）での反撃がギリギリ間に合わないような技をガードした場合は、鬼神烈洸（◎◎）の2発止めを使って反撃していこう。2発目がヒットしたときは大幅に有利な状況となるので、中、下の二択を迫れる。

3発目カウンターヒット時はダウンを奪えるので、蠢魔刹（⇦◎◎）で拾ってコンボを決めよう。

基本コンボ

① 飛び二段蹴り（⇩◎）→左膝蹴り（⇨◎）→順突き～内回し踵落とし（◎◎◎）～バウンド誘発→転掌絶刀（⇦◎◎◎）

② 右回し突き（⇨☆⇩◎）カウンター or 前蹴り（⇨◎）カウンター→蠢魔刹（⇦◎◎）→転掌絶刀（⇦◎◎◎）

③ 踏み込み右下段回し蹴り（⇨☆⇩◎）→蠢魔刹（⇦◎◎）→蠢魔刹（⇦◎◎）→胴抜き（⇨➡◎）

①は、前蹴上げ（⇩◎）などからも決まるコンボ。転掌絶刀は、前ダッシュから出す。
②は、蠢魔刹（⇦◎◎）を前ダッシュから出す。右回し突きカウンターヒット時は、相手が足をこちらに向けてダウンする（ノーマルヒット時は、頭をこちらに向けてダウン）。右回し突きノーマルヒット時はコンボが決まらないので、相手の状態をよく見て判断しよう。

三島 一八（ミシマ カズヤ）

Text:山田

永久に続くカズヤの時間。対戦相手に安息は無い！

注目技ピックアップ！

速疾號打（⇦◎◎）

発生が12フレームと早く、閃光烈拳（◎◎◎）よりも高ダメージ。使い分けよう。

閃震還（◎◎）

ヒット後は近距離で有利なため、確定反撃後に攻め続けたい局面にどうぞ。

寝かせないよ？

空中コンボを六腑凶襲拳（⇧◎◎）で締めた後、ダウンしている相手に対して強力な起き攻めが発覚！　膝砕き（⇧◎）と胸尖昇拳（⇧◎◎）の二択がそれだ。どちらもダウン状態にヒットし、リスクも低いため、ガンガンいこうぜ！

起上ヒット時はさらに有利を生かして攻められる。暴れには忌怨拳（⇧◎）だ！

しゃがむんだろ？

奈落旋風（⇨☆⇩⇦◎◎）や風神拳（⇨☆⇩⇦◎）を警戒して中間距離でしゃがむ相手に、今回はスムーズに繰り出せる風神ステップ～右踵落とし（⇨☆⇩⇦⇨☆⇩◎）が有効。しゃがみヒットを確認したら六腑閃烈脚（⇦◎◎）で追い打ちしよう。

ガードされてもカズヤのターン。ずうずうしい中、下段の二択を仕掛けよう。

基本コンボ

① ダブルアッパー（立ち上がり途中に◎）or 忌怨拳（⇧◎）カウンターヒット or 魔神拳（立ち上がり途中に◎）クリーンヒット or 下段さばき→➡入れ貫乱烈光（◎◎◎）→前ダッシュ→六腑凶襲拳（⇧◎◎）～バウンド誘発→前ダッシュ→六腑凶襲拳（⇧◎◎）

② 魔神閃焦拳（⇨◎）→右横移動→獅子斬り包丁（⇧◎）～バウンド誘発→前ダッシュ最速風神拳（⇨⇩☆⇩⇦◎）×3

③ （壁際でバウンド中の相手に）螺旋幻魔脚（⇩◎◎◎）

①の、➡入れ貫乱烈光（◎◎◎）→前ダッシュ→六腑凶襲拳（⇧◎◎）部分は、かなり長めに前ダッシュすること。②は前ダッシュ最速風神拳（⇨⇩☆⇩⇦◎）を決め続けるもの。コマンド練習にはうってつけだ。③は最後の一発が入らないときがあるので気を付けよう。バウンドを経由しなくても決まるぞ。

風間 飛鳥（カザマ アスカ）

今回は新技の使い方と、水面澄ましによるガード崩しを紹介しよう。

Text:ハメコ。

注目技ピックアップ！

霞蹴り（⇨◎）

ガード時有利になるホーミングアタック。上段ではあるがヒット後は追撃を決めていける。

百日紅（◎◎）

初段が14フレーム発生でリーチが長く、1～2発目が連続ヒットするので反撃に使おう。

刈脚白縫いと水面澄ましを使いこなせ!!

上段浮かせ技である刈脚白縫い（刈脚中◎）は、翠連刈足（◎◎）や⇧◎など刈足1発目のカウンターヒット時、もしくは⇧◎◎◎など2発目以降の刈足と竜車蹴り～刈足（⇦◎◎）から連続ヒットする。遠距離で⇧◎◎◎と出し、初段をスカして2発目だけを狙うのが強力だ。

水面澄まし（[◎◎]）はリーチは短いものの、ガード時のスキが13フレーム不利になり、リスクが減少。これでダウンを奪ったら、ダウン状態の相手にも決まる鬼殺し（⇨⇨◎で ダッシュしつつ出す）で追撃しよう。

連係のつなぎが早いので、刈足を空振りさせつつ蹴り上げ部分を当てるのも面白い。

水面澄ましヒット後は鬼殺しで追撃。起き上がる相手には背面ヒットを望めるぞ。

基本コンボ

① 鬼殺し（⇨◎）or 昇打（⇧◎）→蔀戸（⇩◎）→芭蕉嵐2発止め（◎◎）→芭蕉嵐（◎◎◎）～バウンド誘発→ダッシュ～刈脚白縫い

② （近距離ヒット時限定）霞蹴り（⇨◎）→ダッシュ～白鷺遊舞2発止め（◎）→石蕗（⇦◎◎）～バウンド誘発→ダッシュ～燕槌～彩華連蹴（⇦◎◎◎）

③ 竜車蹴り～刈脚白縫い（⇦◎◎◎）→雲雀槌（⇩◎）～バウンド誘発→ダッシュ～刈脚白縫い

④ （壁際）圧勁（◎）→石蕗（⇦◎◎）～バウンド誘発→白鷺下段脚（◎◎⇩◎）

①は芭蕉嵐3発目でバウンドを誘発したら、ダッシュで十分に接近してから刈脚白縫いを出すこと。②は霞蹴りヒット後にすぐさまダッシュして◎を出さないと決まらない。霞蹴り遠距離ヒット時は鬼殺しで追い打ちするといい。③は⇦◎◎◎後に最速で⇩◎を出すだけと簡単。④は壁際での追撃。もちろん、空中コンボで相手を壁まで運んだ後にも決められるぞ。

ジン補足：◎◎◎で、鳳爾流五連撃2発目から、後ろに下がるステップに派生できる。飛び二段蹴り（⇩◎）は、「DR」より発生がわずかに遅くなり、ジャンプステータスが無くなった。
カズヤ補足：前号で拾えると紹介した左踵落とし（⇨◎）→胸尖脚（⇩◎）、残念ながらカウンター時限定なため、前ダッシュ～胸尖脚とし、相手が浮き直した場合は→胸尖脚～バウンド誘発としよう。
アスカ補足：紫刺（立ち途中◎）は技中に⇩を入れておくと攻撃動作をキャンセルしてしゃがみ状態となれる中段攻撃。フェイントに使っていける。

リリ

Text:ハメコ。

今回は浮かせ技のリスクを軽減できるテクニックを紹介!!

注目技ピックアップ!

ソーンウィップ(⇩)
リーチが長く、ヒット時に若干有利となる下段。中〜近距離での攻めの始動に使いたい。

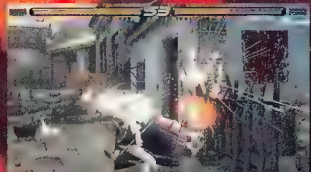
アーチキック(⇨)
上段だが横方向に強くガード時に有利に。ヒット時は受け身を取られないので追撃できる。

浮かせ技から背向けへ!!

浮かせ技のオルレアンソード(⇧)とライジングタクト(立ち途中)はガード時10フレーム不利だが、技中⬅で背向けに移行すれば6フレーム不利にスキが減少する。背向け移行〜しゃがみ振り向きを織り交ぜれば、相手の反撃を惑わせられるのだ。

背向け移行〜しゃがみでなどの上段反撃技を誘い、背向け中で反撃すべし。

運んでからの壁コンボ

壁から離れた位置で浮かせたら、下記の空中コンボ③で吹き飛ばそう。壁やられ・中を誘発できたら、リーチに優れた⇧で追撃して地面にたたき付け、壁やられ・強を誘発できる背向けとダウンに当たる背向けで二択を迫るといいぞ。

でたたき付けた後は追い打ちが確定しないので、背向けからの二択に転じよう。

基本コンボ

① オルレアンソード〜背向け(⇧⬅) or バックフリップ・スピニングエッジ1発止め(⇧)→振り向き→ピーコックジャイブ2発止め()→ピーコックジャイブ()
② ライジングタクト(立ち途中)→大ジャンプ→ピーコックジャイブ2発止め()→ピーコックジャイブ()
③ →ピーコックジャイブ2発止め()→➡入れ→⇨
④ ⇧→右横移動〜立ち→ストーンガーデン(⇨)〜バウンド誘発→ディレイクロックキック・リターン(⇨)※3発目ディレイ

①は背向けに移行するコンボ始動技からの高威力空中コンボ。⇧ヒット後は若干待って振り向きキックを出すこと。②はライジングタクトからの追撃。背向け移行しても決められる。③は相手を大きく吹き飛ばすつなぎ。どの浮かせ技からでも決められる。④は現時点での最大ダメージコンボ。⇨の3発目にディレイを掛けて、ダウン状態の相手に決めること。

花郎(ファラン)

Text:ミスター

細かい技の変更を取り入れて戦力アップを図ろう。

注目技ピックアップ!

スマッシュロー&クイックレフトキックコンボ(⇩)
⇩と対になる技。レフトフラミンゴから攻めたいときはこちらを使おう。

ライトスカイボルト(ライトフラミンゴ中⇨)
リーチが長く、横に強いジャンプステータスの中段跳び蹴り。横移動や⇩をする相手に。

エアレイドリスク無し!?

エアレイド(⇩)3発目の下段をガードされてもよろめかないようになり、ガードされてもほぼ五分の状態なったのでずうずうしく攻めることが可能になった。相手の反撃をライトフラミンゴ中に⇨などで抑制しつつ攻めにいこう。

エアレイドは、2発目を相手にガードされても3発目を下段さばきをされないぞ。

右構え中派生を使おう

右構え中がノーマルヒットしていた場合その後の派生もつながるようになった。特に右構え中は ダウンを奪える上に、壁が近ければ壁やられ・強を誘発できる。右構え中⇨でライトフラミンゴから攻め続けるのもオススメだ。

壁際でカットバック(右構え中⇨➡)をガードさせれば、右構え中がヒット!!

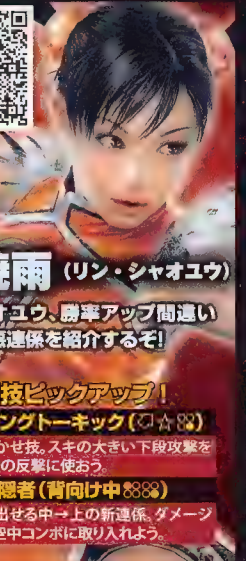
基本コンボ

① ⇧→⇧→ライトフラミンゴ中に→ハンティングヒール(右構え中に⇨➡)〜バウンド誘発→前方構えチェンジ(➡)→ローリングライト〜ライトフラミンゴ(右構え中に【】⇨)→ライトスカイボルト
② ライジングブレード(⇨☆⇩)→エアファング(【】)→ワンツー〜ライトフラミンゴ()→ライトフラミンゴ中に→ハンティングヒール〜バウンド誘発→回転踵落とし(⇨➡)
③ ⇧〜2発目ヒット→ステップインサイドキック(⇨【☆】)

①はライトフラミンゴ中にを当てる前に、少し前進(⇨)するのがコツ。②はライジングブレードからの安定コンボ。最初に少しバックダッシュをすると安定しやすいぞ。バウンド誘発後は起き攻め重視するなら回転踵を入れよう。③は、⇧の2発目がヒットした場合にステップインサイドキックが相手の受け身前に確定でヒットするぞ。

凌 暁雨(リン・シャオユウ)

新生シャオユウ、勝率アップ間違い無しの極悪連係を紹介するぞ!

Text:

注目技ピックアップ!

遅ライジングトーキック(⇩☆)
高威力の浮かせ技。スキの大きい下段攻撃をガードした後の反撃に使おう。

丹山隠者(背向け中)
背向け中に出せる中→上の新連係。ダメージが高いので空中コンボに取り入れよう。

前壁加横架推掌を主軸に攻める!

下段攻撃の斧刃脚(⇧)はヒットさせるとシャオユウ側が大幅有利。相手の安易な反撃は前壁加横架推掌(⇧)で大ダメージを与えよう。前壁加横架推掌はガードされてしまうと反撃を受けるので、カウンターヒット確認は必須。ガード時はキャンセル背向け(⇧⬅)で攻めを継続しよう。

有利な局面では積極的に前壁加横架推掌を出そう。壁際では壁やられ・強を誘発するぞ。

孔雀跳腿が強力!

孔雀跳腿(⇨)のコマンドが⇨【】から⇨に変更され、抜けもから になっているぞ。

投げダメージが増えた上、投げ後は前ダッシュから背向け〜虎尾脚(背向け中に)が確定するぞ。本作では虎尾脚が背向けの相手にヒットさせても空中コンボが可能。相手体力の4割以上を奪える投げを持ったシャオユウはもはや投げキャラか!?

基本コンボ

① 挑打連掌(⇧【】)→⇨→背向け〜背身撃2発止め(背向け中)→白連斧月1発止め(⇨➡)〜バウンド誘発→前進〜⇨
② 後転〜跳弓脚(背向け中⇨)→後転〜跳弓脚→背身撃1発止め(背向け中)×3→後転〜跳弓脚→虎尾脚(背向け中)
③ 孔雀跳腿(⇨)→前ダッシュ〜虎尾脚(背向け中)→⇨→背向け〜背身撃1発止め(背向け中)→丹山隠者(背向け中)

①は、挑打連掌始動の高ダメージコンボ。⇨は技後背向け状態になる。白連斧月1発止め部分は前ダッシュを伸ばしてめり込ませるように出そう。横転受け身を取られないように注意だ。②は、跳弓脚を3回決める豪快なコンボ。最速でつなごう。③は、背向け状態の相手に決まるコンボ(体格の大きいキャラには決まらないので、⇨後は虎尾脚(背向け中)にしよう)。

鉄板6

リリ補足:立ち途中のカウンターヒット時に、で拾えることが判明!! ただし、相手が半時計周りに受け身を取っていると拾えないので、知っている相手には使いにくいのが難点。
ファラン補足:右構えから特殊入力のライジングブレード(⇨)や下段さばきをすることが可能になったぞ。
シャオユウ補足:コマンドが変わった既存技は、ほかにもある。ガード不能技の

クリスティ・モンテイロ/エディ・ゴルド

Text:ハメコ

ダメージ効率を上げられる重要な二つの強化点を解説していこう。

注目技ピックアップ！

ファイスカ（横移動中）
便利な置き技。技後しゃがみ帰着すれば、ヒット時に立ち途中→座り中⇨が決まる。

座り中
初段のヒット確認から2発目につなげられる。リーチがあるので座り中【】との二択に。

フズィラール～ヘランバゴを使え!!

2発目が浮かせ技であるフズィラール～ヘランバゴ（立ち途中）は連続ヒットするようになったので、反撃やスカし確定に最適。中距離でしゃがんで待ちつつ狙うべし。また、立ち状態から⇩⇨という入力で素早く出せるので練習しておこう。

初段は上段攻撃だが発生13フレームなので使える場面が多い。確定反撃にも活用しよう。

アウ・バチゥドから二択

アウ・バチゥド（⇨）からは、で中段、で下段のトロッカ・エ・ピィアオに派生する。⇨ヒット時にどちらもつながり、⇨からは空中コンボ④が決まるのだ。⇨⇦による逆立ち移行からの攻めも交ぜれば、より的を絞られにくくなるぞ。

⇨ガード時に反撃を狙ってくる相手には、⇨で抑制していこう。

基本コンボ

① ルピエルナ（⇩⇨）or ライジングトゥーキック（⇩☆）→ウァスーナ（⇩）～バウンド誘発→ベンリン～ヘランバゴ（）→レヴァンタ～ベンリン・プラダ（座り中⇨）
② フズィラール～ヘランバゴ（立ち途中）→レヴァンタ～ルピエルナ1発止め（座り中）→バイシャ・ブラッソ～ビリバ（）
③ ビリバ（⇧）→コンボジラール～バイシャ・シュタール（）→スプリングキック（座り中⇨）→ケーダ・ジ・エスコルピオン1発止め（⇩）
④ トロッカ・エ・ピィアオ～ドゥプロ（【】）～バウンド誘発→ベンリン～ヘランバゴ（⇦）→レヴァンタ～ベンリン・プラダ（座り中⇨）

①は、基本となるつなぎ。②は、座り中⇨よりも高威力。③は、⇩で相手を地面にたたき付けられるので起き攻めが可能。相手との軸がズレていると座り中⇨が空振りしやすいので注意。④はトロッカ・エ・ピィアオ中のドゥプロのみバウンドを誘発できることを利用している。

馮威（フェン・ウェイ）

Text:ユウ

新要素である背向けに注目!! 攻めのバリエーションを増やそう。

注目技ピックアップ！

里合転腿（⇨）
システム変更により、振り向きガード［illegible］ったので、さらにスキが［illegible］。

⇦
時計周りに避けながら［illegible］避け性能はかなりのもの。

背向けからの攻めを考察!!

【】で素早く背向け状態になれるようになったフェン。首尾良く背を向けられたら、連続ヒットする中→中の2段技の背向け中。崑崙墜（背向け中にor）を含めた背向け投げと二択を仕掛けていこう。ヒット後は倒身脚（相手ダウン中に⇩）と、その場起きを拾える［illegible］（⇧）で二択を仕掛けていこう。

背向けの有効な使いどころは起き攻め。空中コンボの締めに硬直が少ない技を用いて、相手の受け身に対し【】を重ね、背向けから攻めるのが理想的だ。

立ち（）から勇気を出して背向けに移行……というのも相手の意表を突けるのでアリ。

基本コンボ

① （しゃがみ状態の相手に）鷹翔杷（⇩）→側腹腿（⇦）or 三連衝2発止め（）
② （仰向け相手足側ダウン中）→立ち→交牙落襲1発止め（⇨）～バウンド→前ダッシュ～掌杷（⇧）→入れ立ち→交牙落襲（⇨）
③ 連環腿（⇨）（最大ディレイ）→掌杷（⇧）→右脚爪蹴破（⇨）～バウンド誘発→連環腿（⇨）～【】連係へ

①の鷹翔杷はしゃがみ状態の相手にヒットさせると12フレーム有利に。反撃も受けなくなったので非常に使いやすい。②は、仰向けダウンから出せるフェン特有の固有技からのコンボ。立ちの硬直が見切りにくいので、要練習だ。③は、バウンド後の追い打ちを連環腿にして、背向けからのダブルアップを狙ったコンボ。相手の後転には仕切り直しになる。

リー・チャオラン

ヒット確認、カウンターヒットの確認を覚えれば勝率アップ間違い無し!!

Text:ユウ

注目技ピックアップ！

ビューティフルスパンク（⇨）
2段目をカウンターヒット時には空中コンボへ移行可能。反撃を受けない出し得技だ。

ダブルシグナル（⇨）
1～2段目は若干のディレイを掛けても連続でヒット。ヒット確認をマスターしたい。

注目の連係技！

非常に発生の早いクロスストレート～レボリューションツヴァイ（）。本作から初段がカウンターヒットすると全段確定となった。出す際には（）まで入力しておき、カウンターヒットを確認して3段目を出せるようにしたい。追撃はパンプキック（⇧）が確定。これだけで相手の体力の4割を奪えるぞ。

発生の早さを生かして有利、不利を問わずガンガン振り回せ!!

ミストイリュージョンの性能変更!!

相手の上・中段パンチにミストイリュージョン（⇦）を合わせると、相手をエレガントに飛び越すことができる。本作では成功後（）で上段回し蹴りの派生技が追加された。振り向きガードに確定でヒットさせられるようになったぞ。対となる行動のしゃがみ振り向きにはシルバーニー（⇦）が確定するのでしっかりと覚えておこう。

基本コンボ

① ミストイリュージョン追加攻撃（ミストイリュージョン中）カウンターヒット→前ダッシュ～（⇧）→コンビネーションドライ2発止め（）→ビューティフルスパンク（⇨）～バウンド誘発→前ダッシュ～マーキュリードライブ（⇧）
② シルバーニー（⇦）→スピニングサマー（）→前ダッシュ～ビューティフルスパンク（⇨）→前ダッシュ～ダブルシグナル（⇨）
③ （壁際で）ニードライブ（⇨）～壁やられ・強→スピニングハンマー（）→マーキュリードライブ（⇧）

①は、ミストイリュージョン後、振り向き（）などで暴れる相手にはミストイリュージョン中がカウンターヒットする。空中コンボに移行可能なので見逃さないように!! ②は、ダッシュからビューティフルスパンクを出すには（⇨⇨⇨）と入力しよう。③は、本作から壁際の相手にニードライブを当てると壁やられ・強を誘発するようになった。

鉄板6
クリスティ/エディ補足:クリスティのみ、連続技①と④のベンリン～ヘランバゴをフズィラール～ヘランバゴにすることで若干のダメージアップを図れるので覚えておこう。
フェン補足:仰向けダウン中()は、起き攻めを仕掛けてくる相手に対しヒットさせるのが正しい使い方。立ち()が反応できなかった場合は鬼弾激掌（⇩）などで追撃しよう。
リー補足:ミストイリュージョン追加攻撃は、壁を背負った状態からヒットさせれば、位置が入れ替わるので壁やられ・強を誘発。一発逆転を狙えるので、ここぞというときに［illegible］。

スティーブ

本作のスティーブの超重要技、ヴァンガードラッシュの性質を覚えよう!!

Text:ユウ

注目技ピックアップ！

ダーティースマッシュ（☆RP LP）

下→上と連続ヒットする連係。本作から若干リーチが伸び、二択に使いやすくなった。

クレッシェントフック（◇RP）

横移動に強く、絶対的な強さを持つ中段の右フック。常に念頭においておくこと。

プレイヤーを飽きさせない奥の深さが魅力のスティーブ!! 研究とやり込みで使いこなせ!!

ヴァンガードラッシュ2発止め〜ピーカブースタイルがアツい!!

ヴァンガードラッシュ2発止め（LP RP）は発生が早く、割り込まれない上→中の連続技。技後➡入れで相手ガード時でも有利な状況でピーカブースタイルに移行できる。

ここからは、相手の暴れに打ち勝てるテンカウント（ピーカブースタイル中LP RP）が主力技になる。上段技で暴れる相手には潜り性能があるスパイトフック・レイジ（ピーカブースタイル中◇RP）も有効。カウンターヒット時には空中コンボに移行可能。立ちガードで固まる相手にはアルビオンコンビネーション1発止め（ピーカブースタイル中LP）でしつこく押していこう。ヒット確認ができる連続技のクロスユニオン（ピーカブースタイル中◇LP RP）も織り交ぜて使えば攻めに厚みが増すぞ。

このほか、ヴァンガードラッシュ2発止めからは⬅入れでフリッカー構えにも移行できる。ヒット時には続くチョッピングライト（フリッカー構え中RP）が相手の立ちLPなどにも割り込まれないほど有利になる。構えに移行しなかった場合にも、ヒット時ならクレッシェントフックが同様に割り込まれないほど大幅に有利な状況となる。

ピーカブースタイルからの派生技は、技後強制的にピーカブースタイルに戻るものもある。

クロスユニオンヒット後はカッティングフック（◇RP）が確定するぞ！

基本コンボ

① クレッシェントフック（カウンターヒット）→フェイントレフトフック〜フリッカー構え（◇RP【LP RP】⬅）→チョッピングライト〜バウンド誘発→ダックインレフトフック〜フリッカー構え（▷LP RP⬅）→スピットファイアコンビネーション1発止め〜フリッカー構え（フリッカー構え中RP⬅）→ターンパンチ（フリッカー構え中LP RP）

② クレッシェントフック（カウンターヒット）→フェイントレフトフック〜フリッカー構え（◇RP【LP RP】⬅）→ダッキング〜しゃがみキャンセル（▷RP or RP⬆）→イーグルクロウ（立ち途中LP RP）〜バウンド誘発→ダッキング〜しゃがみキャンセル→イーグルクロウ（立ち途中LP RP）

③ スパイトフック（ピーカブースタイル中RP）（カウンターヒット）orスパイトフック・レイジ（カウンターヒット）→アーガススパート（ピーカブースタイル中◇LP RP LP RP）〜バウンド誘発→ダックインレフトフック〜フリッカー構え（▷LP RP⬅）→ガゼルパンチ（▷RP or LP RP）

④ シーホークアッパー（▷RP or LP RP）→クイックフック〜フリッカー構え（◇RP⬅）→スピットファイアコンビネーション1発止め（フリッカー構え中RP）→前ダッシュ〜フェイントレフトフック〜フリッカー構え→ダッキング〜しゃがみキャンセル→イーグルクロウ〜バウンド誘発→ダッキング〜しゃがみキャンセル→イーグルクロウ

①、②は使用頻度の高いクレッシェントフックからのコンボ。②は難度が高い分ダメージが大きい。相手を倒し切れるときには狙っていきたい。③のコンボは難度自体は低いので、新技のコマンドだけしっかりと覚えよう。コンボ後は起き攻めがしやすいぞ。

2D格闘ゲームから参入する人へ！

鉄拳6入門 2D格闘ゲーマー向け

2D格闘をプレイしていたからコマンド入力には自信があるけど、イマイチ鉄拳のセオリーが分からないキミに贈る。

Text:ハメコ。

鉄拳のセオリーを覚える

見切りにくい中段と下段の二択や、ガードしても反撃できない、もしくは不利となるコンボ始動技が豊富に存在する鉄拳では、「ガードに徹する＝負ける」と言っても過言ではない。そんな今作で最も崩されにくい動き方は？ それは、相手の技が届かない距離に位置することである。

山田ステップ（◇⬅☆◇）×αや野ロステップ（◇⬅☆◇☆or◇☆）×α、連続横移動（◇◇）×αなどの移動系テクニックを駆使して相手との距離を取り合い、間合いとタイミングを計ってけん制や二択を繰り出し、相手の技の空振りには反撃をたたき込む、これがセオリーとなるのだ。

ガードさせられるとこちらが不利になる最速風神拳も、避けてしまえば全体がスキとなる。

これを見逃さず反撃！ けん制の空振りを誘い、逆に反撃をたたき込むのは2Dと一緒だ。

意識したい行動3カ条

割り切りが重要！

見えない下段や慣れるまでは苦労する投げなど、崩し要素が豊富な鉄拳では、"割り切った"しゃがみ待ちや暴れも重要。こちらが横転受け身を取った後など、相手が攻めてきやすい状況では、思い切って動こう！

投げ抜けができないと相手が投げてきやすくなる。そんなときは割り切ってしゃがめ！

ぶっ放しどころを知れ！

大抵の浮かせ技はガード時に反撃を受けるが、一旦浮かせればどのキャラでも約4割減らせる上、壁があれば壁コンボ＋壁攻めのおまけ付きと、リターンは計り知れない。まずはどんどんぶっ放し、ヒットしやすい状況を体に覚えこませていこう。

火力の高い今作では、浮かせ技を当てられるヤツが勝つ。ぶっ放しのセンスを磨きまくれ！

コンボは落とすな！

反撃のある浮かせ技でもぶっ放した方がいい——それは間違い無いのだが、肝心の空中コンボを落としてしまっては本末転倒だ。投げ抜けなどディフェンステクニックよりも、まずは自キャラの空中コンボを完璧にたたき込めるように練習しよう。

空中コンボのミスは死活問題。妥協してでもいいので、とにかく最後まで決めること！

鉄板6 スティーブ補足：壁際では、スマッシュ〜フリッカー構え（◇◇▷RP⬅）〜壁やられ・強→ホーカーテンペストコンビネーション（フリッカー構え中RP▷RP）〜バウンド誘発→ダックインレフトフック〜フリッカー構え→パラベリウムコンビネーション（▷RP or LP RP LP RP LP RP LP RP）が使える。ダックインレフトフック〜フリッカー構えからパラベリウムコンビネーションを落ち着いて入力しよう。

全キャラ中最強!? バウンド狙いの起き攻めを体得せよ!

注目技ピックアップ!

鉄山靠(⇩◎)
非常に発生の早い中段技。主に確定反撃やスカし確定として使おう。

鉞打ち(⇨◎)
ガードされてもスキが少ないので、時には強引に攻めるのもアリかも。

ポール・フェニックス

Text:KEN

起き攻めは一択

立ち会いでダウンを奪ったらバウンド誘発技の瓢瓦(⇩⇧⇦◎)を重ねてみよう。マードック、ジャック6といった大型キャラには無条件でヒットする上、後転やその場起き上がりにうまく合わせればバウンドコンボを狙えるぞ!

上記の大型キャラ以外でも呼吸のタイミングに合えば寝っぱなしにヒット!

壁際がさらに充実

本作で追加された投げ技⇧◎は、ボディブローが当たる瞬間に⇩⇧⇨◎を入力すれば派生の崩拳で壁やられ・強を狙える。

ジャスト入力なので難しいが、マスターすれば壁際の攻撃力がさらに上がるはずだ。

成功時は青いエフェクトが発生。ヒット時は瓦割り落葉(⇩◎◎◎◎)で追撃!

基本コンボ

① ⇩◎→裏疾風(⇩⇧⇨◎)→➡入れ立ち◎→前ダッシュ〜➡入れ立ち◎→瓢瓦(⇩⇧⇦◎)〜バウンド誘発→前ダッシュ〜竜王霹靂掌(⇩◎◎◎◎)

② 鉞打ち(⇨◎)カウンターヒット→鉞打ち(⇨◎)〜バウンド誘発→前ダッシュ〜竜王霹靂掌(⇩◎◎◎◎)

③ (壁際で)崩拳(⇩⇧⇨◎)〜壁やられ・強→鉞打ち(⇨◎)〜バウンド誘発→竜王霹靂掌(⇩◎◎◎◎)

①は、基本コンボ。裏疾風を門鉄みに、瓢瓦を鉞打ちに代えるとダメージは下がるが簡単になる。③は、壁際で狙っていきたいコンボ。軸がずれていると竜王霹靂掌が入りづらいので、崩拳か瓦割り落葉に変えよう。

ロウのだいご味であるチャージドラゴンについて解説!

注目技ピックアップ!

ハイキックドラゴンソード(◎◎)
連続ヒットしてダウンを奪える。攻撃力が高く発生も早い優秀な反撃技!

ドラゴンダガー(⇨➡◎◎)
1発目をヒット確認してから2発目を出しても余裕でつながる連係技。

マーシャル・ロウ

Text:M-BOO

ドラゴンラッシュ〜チャージドラゴン(以下CD)を練習しよう!

ドラゴンラッシュ〜CD2(⇦◎◎◎◎⇦⇨)〜CD1(☆⇨)ができればコンボダメージ増加につながる。コマンドは難しいがぜひ身に着けておきたい。コツは以下の二つ。

●ドラゴンラッシュの1発目(⇦◎)を入力した後、すぐレバーをニュートラルに戻す。

●ドラゴンラッシュの3発目が発生しているときに⇦⇨を入力する。

正しく入力できていれば3発目の脚が通常より早く引っ込む。これがCD2だ。この後⇨でCD1に移行し、すぐに行動できるようになるぞ。

CD2→CD1に移行すれば硬直が減る。これを利用したコンボは以下に記載。

基本コンボ

① サマーソルトキック(⬇◎)→立ち途中◎→ドラゴンラッシュ〜CD2(⇦◎◎◎◎⇦⇨)〜CD1(☆⇨)→チャージドラゴンキャノン(CD中に◎)

② 立ち◎カウンターヒット→ドラゴンラッシュ〜CD2(⇦◎◎◎◎⇦⇨)〜CD1(☆⇨)→CD中に◎⇨◎◎(2、3発目ヒット)〜バウンド誘発→ドラゴンストライクコンボ(⇨➡◎◎◎)

③ 正面浮かせ技→ドラゴンサマー(◎⇧◎)→前ダッシュ→立ち◎→前ダッシュ→◎◎◎⇨◎◎(1、2、3、5発目ヒット)〜バウンド誘発→⇨➡◎◎

④ (壁際で)トラップライトブロー(フェイクステップ成功後に◎)→ハイキックドラゴンソード(◎◎)〜壁やられ・強→◎⇨◎◎〜バウンド誘発→ドラゴンテイル〜サマーソルトキック(⇩◎◎)

⑤ (下段さばき成功後)→スピンキックコンボ〜CD2(◎◎◎⇦⇨)→CD1(☆⇨)→CD中に◎⇨◎◎〜バウンド誘発→ダブルサマーソルトキック(⬇◎◎)

①は、CD入力の入門用。②は、後転受け身に対しても、ドラゴンラッシュ以降部分がヒット。③後は、ダッシュで追い掛ければ起き上がりに無敵タックルが重なる。④は、ワンツーニー(◎◎◎)や、チャージドラゴンラッシュ(チャージドラゴン中に◎◎)をガードさせた後などが狙い目だ。

レイ・ウーロン

とにかく新技が多いレイ。お遊び技が多いが、使える技も盛りだくさん!

Text:タケヤス

注目技ピックアップ!

⇩◎◎
ローキック〜中段蹴りの連係。ガード時のスキが小さく、カウンターで連続ヒットする。

韓湘手(⇧◎◎◎)
中・上・中の3段技。発生が早く、2発止めが連続ヒットするので、確定反撃に使おう。

ホーミングアタックを使おう

『DR』では相手の横移動をつぶすのに苦労していたレイだが、中段のホーミングアタックである⇧◎が付いたことによってその悩みは一掃された。この技と後掃燕舞(⇧◎◎)の二択だけでも、相手には十分プレッシャーを与えていける。

ペースを握ったら、各種構えなどを使って自由に攻めていこう。

強力な下段攻撃の数々を当てるために、中段攻撃の布石を置いておくべし。

背向けからの二択

踏葫蘆肘1発止め〜背向け(⇦◎⬅)は、ヒット時、振り向きジャンプキック(背向け中に⇩◎)が相手の立ち途中◎に負けないほど有利な状況となる。背身下掃打(背向け中⇩◎)との二択でガードを揺さ振ろう。相手との距離が遠いと、振り向きジャンプキックが届かないことがあるので、背身崩壁(背向け中に◎)を使うといい。

基本コンボ

① ⇩◎→⇩◎→➡入れ立ち◎×2→絞竜掌(⇨➡◎)→昇流連脚(⇨➡◎◎)

② 相手足側仰向け寝構え中に◎→白虎牙(⇧◎)〜バウンド誘発→昇流連脚(⇨➡◎◎)

③ 後掃燕舞〜蛇の構え(⇧◎⇧or⇩)→蛇の構え〜豹の構え(蛇の構え中に⇩)→豹手(豹の構え中に◎)→立ち◎→絞竜掌(⇨➡◎)〜バウンド誘発→昇流連脚(⇨➡◎◎)

①は、浮かせからの基本的なコンボ。昇流連脚は、⇨➡の➡を長めに入れてから出す。②は、昇流連脚の入力が早過ぎると、白虎牙〜虎の構え(⇧◎➡)が出てしまうので注意。③は、後掃燕舞の1発目がクリーンヒットしたときのコンボ。蛇の構え〜豹の構えは、1P側では⇩、2P側では⇧と、入力を変えなければならない点に気を付けよう。

鉄板6
ポール補足:⇩◎⇧◎はジャスト入力に失敗するとガードされて反撃を受けてしまう。ボディブローが当たるより気持ち早めに入力を完了するのがコツだ。練習しよう。
ロウ補足:ドラゴンラッシュ(⇨⇨⇨◎)ヒット時、◎を押したままにしてると気合ためへと派生する。気合ため中はローキックレフトサマー(しゃがんだ状態で⇩◎◎)で相手を崩そう。
レイ補足:背向け中◎◎◎◎は、上・中・下・上の多段技。1・2発目と、3・4発目は連続ヒットする。壁やられ・中の相手に4発ともヒットするので、壁コンボにも組み込める。

クレイグ・マードック

Text:M-BOO

空中コンボ後の強力な起き攻めを紹介。ハマれば一気に勝負が決まる！

注目技ピックアップ！

サスカッチキャノン（⇦●）
壁やられ・強を誘発する中段技！ 相手にガードされても反撃を受けにくいぞ。

ローリングバックナックル（⇦●）
驚異のリーチを誇るホーミングアタック技！ カウンター後には追撃を忘れずに。

フットスタンプで攻める！

空中コンボでフットスタンプ（⇩●）を決めた後は有効な起き攻めのチャンス。相手のその場起き上がりに対して、アンガーラッシュ・スイング（⇩●●●⇨●）→コンプレッサー（⇩●●）という連係が背面ヒットして大ダメージを与えられるぞ。

下記の状況後にフットスタンプを決めれば前述の起き攻めが可能。
- アトミックバスター（⇨➡●）→前ダッシュ→コングラッシュ（⇩●⇩●●）〜バウンド誘発後
- ローリングバックナックル（⇦●）カウンターヒット後
- 各種ダウン投げ（相手ダウン中⇩●）後

フットスタンプでたたき付けた後、相手のその場起き上がりに対して……

⇩●●●⇨●→⇩●●が背面ヒット。その場起き上がり以外の行動にはダウン投げが有効だ。

基本コンボ

① 正面浮かせ技→立ち●→アンガーラッシュ・クラウンチング〜クラウチングキャンセル（⇩●●●●●）→コンプレッサー（⇩●●）〜バウンド誘発→バリスタナックル（⇩⇦➡●●）
② レイドキック（立ち途中に●）→立ち●→コンプレッサー（⇩●●）〜バウンド誘発→ダブルナックルハンマー（⇦●●）
③ アトミックバスター（⇨➡●）→右横移動→フックスマッシュコンボ（⇨●⇩●）〜バウンド誘発→アンガーラッシュ・スティング3発止め（⇩●●●）→ダブルナックルハンマー（⇦●●）

①のクラウチングキャンセルの後は先行入力が効かないので注意。反復練習してコンプレッサーを当てるタイミングを覚えよう。②は、レイドキックからの安定コンボ。コンプレッサーをコングラッシュ（⇩●⇩●●）で代用して前述の起き攻めをしてもOK。③は、ダウン投げからも狙えるコンボ。

キング

Text:山田

破壊の化身、ランニングジャガーボム（空中の相手に⇨⇨⇨●）！

注目技ピックアップ！

ニーリフト（⇨☆⇩●●）
ガード時に反撃を受けないため、特殊ステップから投げコンボとの二択に使おう。

ダウンバースト（⇦⇦⇩⇦●）
大ダメージを与えられる上に、トゥーキック（⇩●）を絡めた起き攻めに移行できる。

牙を砥げ！

全国一千万人のプロレスフリーク諸君に朗報だ！ 比類なきダメージを誇るランニングジャガーボム（空中の相手に⇨⇨⇨●）が、バウンドコンボに組み込めることが発覚したぞ！！

ポイントはタイミングで、対戦相手のキャラが地面に着いた後、その体が水平になるところを吸い込むイメージでやってみよう。早めに前ダッシュし、十分近寄ってから⇨●を入力しよう。「タタッ、タン」というリズムをつかむんだ！

このタイミングがベスト！ 落ち着いてゆっくり入力するのがコツだぞ。

基本コンボ

① ジャンピングニーリフト（⇩●）or下段さばき→ストライクエルボーラッシュ2発止め（⇨●●）→➡入れ立ち●→アメリカンジャブ〜ヘッドバット（⇦●●）〜バウンド誘発→ランニングジャガーボム（空中の相手に⇨⇨⇨●）
② ボディスマッシュ（しゃがんだ状態で⇧●）orスプリントフック（⇦●）カウンターヒット→シューティングキックコンビネーション2発止め（⇧●●）→アメリカンジャブ〜ヘッドバット（⇦●●）〜バウンド誘発→ランニングジャガーボム（空中の相手に⇨⇨⇨●）
③ シットスマッシュ（⇧●）カウンターヒットorニーリフト（⇨☆⇩●●）カウンターヒットorレッグブレーカー（しゃがんだ状態で⇩●）orナックルボム（⇦●）→シューティングキックコンビネーション2発止め（⇧●●）→➡入れ立ち●→ランニングジャガーボム（空中の相手に⇨⇨⇨●）
④ ダブルフックインパクト（⇩●●）1発目カウンターヒット→アリキック2発〜スピニングスマッシュ（⇩●●●）
⑤ （壁にヒットした相手に）シューティングキックロードロップ（⇩●●⇩●）

③の連続技は、シットスマッシュ（⇧●）やレッグブレーカー（しゃがんだ状態で⇩●）始動の場合、技後しゃがみ状態のため、一瞬上方向に横移動してから拾うのがポイント。またニーリフト（⇨☆⇩●●）カウンターヒット後は、相手が地面に着くギリギリのタイミングで拾おう。

三島 平八（ミシマヘイハチ）

新主力技の五臓血塊（⇨●）を掘り下げる。非常に強力な技だぞ。

Text:山田

注目技ピックアップ！

無双鉄槌（⇩●●）
13フレーム中最強クラスの反撃技。側面〜背面ヒット時は鬼下駄（⇩●）が確定する。

ばちき（⇨●）
空中コンボが優秀な今作において、重要な反撃技。追い打ちもきっちり入れよう。

縦に縦に押していく、これが漢の生き様よ！

中間距離で使いやすい五臓血塊は、ガードされてもスキが少ないので強気に振り回していこう。ノーマルヒット時にはダッシュ→奈落払い踵切り2発止め（⇨☆⇩●●☆●）とつなげば、後転以外にヒットを望め、その場起き上がりを拾った場合には→無双鉄槌〜バウンド誘発と持ち込める。後転には前ダッシュ最速風神拳（⇨⇨☆⇩⇩●）→瓦割り（⇩●）が決まるぞ。これはその場起き上がりにも対応している。非常に強力な連係なので、タイミングを体で覚えてしまうんだ！

鬼神拳（⇨➡●）は、ガード後の反撃が厳しいキャラには、強気に振り回せる中段の主力だ。

五臓血塊カウンターヒット時は、瞬時に判断して空中コンボに移行しよう。

基本コンボ

① 最速風神拳（⇨☆⇩⇩●）or鬼神拳（⇨⇨●）→前ダッシュ最速風神拳（⇨⇨☆⇩⇩●）→右踵落とし（⇨●）〜バウンド誘発→前ダッシュ→奈落払い2発目雷神拳（⇨☆⇩●●●●）→瓦割り（⇩●）
② 剛掌波or起き上がり下段キックカウンターヒット→ダッシュ→奈落払い踵切り2発止め（⇨☆⇩●●☆●）→無双鉄槌（⇩●●）〜バウンド誘発〜前ダッシュ〜奈落払い2発目雷神拳（⇨☆⇩●●●●）
③ ばちき（⇨●）→金剛槍掌（⇩⇧⇨●）
④ （壁際でバウンド中の相手に）奈落払い2発目踵斬り（⇨☆⇩●●●☆●●）

①は、前ダッシュ最速風神拳がポイント。ダッシュが長過ぎても短過ぎても入らない。②は、バウンド後の奈落払いを引き付けよう。距離が遠いと思ったら奈落払いを1発減らそう。③は、12フレームの最大反撃。ライジングトゥーキック（⇩●）などに狙え！ ④は、バウンドを省略しても決まるぞ。

鉄板6
マードックの前作からの変更技について：クレイグキャノン（⇦●）が中段ガード不能技になり、スクライミングタックル（⇨●）が上段ガード不能技になった。
キング補足：安定の選択肢としてショルダータックル（⇨●）締めのコンボも要所で使っていこう。再度ショルダータックルを出せば後転に対して地上ヒットを望め、強力な起き攻めが可能だ！
ヘイハチ補足：とにかく強い真司鉄（⇦●）。硬直の増えた瓦割りに代わり、中間距離の主力として使えるぞ。壁に追い詰めた状態では絶大なプレッシャーを誇り、奈落払い（⇨☆⇩●●）を当て放題だ。

ジュリア

Text:KEN

ていねいさが求められるジュリア。今月は下段にクローズアップ!

注目技ピックアップ!

妃掌拳

上段だがガードされても反撃を受けない浮かせ技。スカらなければOK!

斬捶横打（立ち途中）

連続ヒットし、回復不能の崩れを誘発する。しゃがみからの確定反撃に。

どうフォローする?

何と前作まで最強クラスの性能を誇っていた投げ技・マッドアックスの発生が遅くなったことが発覚!

新技、性能が変わった技を含め各種下段技を使いこなすことが新ジュリア最大の課題と言える。

ノーマルヒットでダウンを奪える転身歩中は相手にとってかなりのプレッシャーだ。

相手をよく見て大胆に!

新技の転身歩中は近距離かつ有利な状況で積極的に狙おう。

中間距離ではディレイ幅が伸び、状況確認が簡単になった撞掌の蹴りのみを当てていくのが強い。受け身ができないので起き攻めしやすいのもポイント。

コレがいわゆる撞掌ゾーンだ! この間合より少し離れた間合いを体に染み込ませよう。

基本コンボ

① 双起脚→膝弾→虎身肘→疾歩掌拳～転身歩→虎身肘→疾歩連肘

② 大纏崩捶→箭疾歩→膝弾→虎身肘→疾歩掌拳～転身歩→虎身肘→虎身連攻

③ （壁際で）～壁やられ・強→斬捶落肘（立ち途中にホールド）～バウンド誘発→紅蘭妃崩肘

④ 箭疾歩→

③は、壁やられ・強を奪ったら、すぐにその場でしゃがんで斬捶落肘を出す。
④は、穿疾歩が先端ヒットの場合はが確定しないので注意。

巌竜（ガンリュウ）

Text:タケヤマ

純和風ファイターは『6』でも健在。横綱相撲で世界を獲れ!

注目技ピックアップ!

ロケット突っ張り

ヒット時にダウンを奪う上段攻撃。ガンリュウのと同じ発生速度なので、確定反撃に。

巌竜コンボ

ホーミングアタックである1発目で止めるのが基本。カウンター時は、電車道コンボが確定。

下段攻撃の使い分け

下段攻撃の蹴返しは、ガード時に相手との距離が離れる上に、スキが小さいため、反撃をほとんど受けないローリスクな下段攻撃。

は似たような下段攻撃だが、こちらはしゃがみステータスな分、ガード時に反撃を受けやすい。

は、ヒット時ほぼ五分の状況となる。かなり使い勝手がいい下段攻撃といえるだろう。

もろ手振りを振り回せ!

もろ手振り～もろ手ハンマー（立ち途中に）は、1発目ヒット時に相手を浮かせ、2発目でバウンドを誘発してコンボを決められる。ガードされても反撃を受けないので、しゃがみ状態からのメインの選択肢として使っていこう。

2発目ガード時は大幅に不利だが、反撃は受けない。パンチ技は八双飛び（or）で取ろう。

基本コンボ

① 突き上げアッパー→電車道コンボ→～バウンド誘発→メガトン突っ張り

② もろ手振り～もろ手ハンマー（立ち途中に）～バウンド誘発→電車道コンボ→ロケット突っ張り

③ ぶちかまし～壁やられ・強→～バウンド誘発→太鼓判乱れ打ち

①のメガトン突っ張りは、前ダッシュから出す。
②の電車道コンボは、前ダッシュから出す。ロケット突っ張りは、その場からでOK。
③は、壁やられ・強を誘発したときのコンボ。太鼓判乱れ撃ちは、入力後、を連打することでヒット数が上昇し、より高いダメージを与えることができる。

ブルース・アーヴィン

コンビネーションにさらに磨きが掛かったブルース。新連係をチェック!!

Text:リュウケイ

注目技ピックアップ!

ティー・ソーク・カウ

リーチの長い中段攻撃。ガードされてもスキは無いので、スカし確定や、反撃に重宝するぞ。

サザンクロスコンビネーション

からのコンビネーション。全段連続ヒットするので反撃に使おう。

新連係で新たな攻めを構築しよう。

ノーマルヒットでダウンを奪える下段が無く、相手のガードを揺さ振りにくいブルース。多彩なコンビネーションでプレッシャーを掛けて弱点を補おう。まずはからの連係。シャッターキックやショットガン・スラッグがディレイが効き、さらにでさらにダッキングに移行できるぞ!

また、今回の目玉のバサートスタンスは、トライデントミドルから派生させられるのが強い。発生の早い中段から展開の早い攻めを構築し、攻め込んでいこう!

ダッキングから狙いはダッキングロー。威力が高く、ヒットさせれば有利だ。

バサートスタンスからの本命はとだが、その裏の選択肢として下段のが生きてくる。

基本コンボ

① バックハンドブローorライジングトーキックorティー・ソーク・ラン→プロミネンスコンビネーション→バサートハンマースタンプ（バサートスタンス中に）→ショットシェル→ダッキング中→ベーンボーン

② テンカウorデリンジャーエラワン→ブルニードル&チョッピング→ショットシェル→→ダッキング中→ベーンボーン

③ ペインウインド（しゃがんだ状態で）カウンターヒットorデリンジャーロキック2発目カウンターヒット→ダッキングロー

④ 壁際でベーンボーン～壁やられ・強→～バウンド誘発→横移動～ストレート・ハイキック～バサートスタンス～バサートハンマースタンス

鉄板6

ジュリア補足:かなり難しいが虎身連攻の2発目のみカウンターヒット時は、前ダッシュからの疾歩掌拳で拾って空中コンボを入れられるぞ。
ガンリュウ補足:邪気踏みの2発目はバウンド誘発技。四股クエイクは、をホールドすることでガード不能技に。ヒット後はコンボを決められる。
ブルース補足:ブルースのガードさせて有利な攻撃は、ソーク・クラブ、スナイパースラッシュ、レッグバズーカだぞ。

アーマーキング

今回は即戦力となる中段技や、壁コンボからの起き攻めを大紹介!!

Text:ハメコ。

注目技ピックアップ！

ブラックスマッシュ（⇨☆⇩⇧◎）

上段の浮かせ技。スカし確定で強いほか、反撃を受けなくなったのでけん制にも使える。

ブラックジャブ～ヘルスタッブ（⇧◎◎◎）

初段の発生が12フレームで連続ヒットする。12フレーム有利な状況での反撃に最適。

連続ヒットするブラックジャブ～ヘルスタッブは確定反撃に強力。ヒット時は大きく有利となる。

凶悪な中段攻撃の数々で攻め立てろ!!

強力な中段攻撃の追加により、前作での弱点は完全に解消されたと言えよう。反撃やスカし確定での主力となるのが、発生15フレームかつ抜群のリーチを誇る上、初段が中段判定となったブラックエルボーフック（⇨◎◎◎）だ。ヒット時に若干ダッシュしてロンダート（◎）を出せば、その場起き上がりを拾って振り向き⇩◎→マッスルドライバー（空中の相手に⇨⇦⇧⇩⇧⇨◎）と決めていけるぞ。接近戦でのけん制には中段のナイフエッジコンビネーション2発止め（⇦◎◎◎）が便利。2発ガードされても反撃を受けない上、ヒット時は近い間合いで若干有利となるため、下段のストンピング（⇩◎）や投げを狙うチャンスとなるのだ。

発生、リーチ、リターンすべてに優れるブラックエルボーフックは反撃の主力だ。

⇦◎◎◎ガード時に動く相手には3発目の◎が有効。ヒット時は⇩◎でバウンドを誘発だ。

壁コンボでのロンダート

壁との距離が大きく離れた状況で相手を浮かせたら、空中コンボ①のレシピで距離を稼いで壁に追いやろう。ここで壁やられ・中を誘発できたら、ダッシュからロンダートで追撃し、すぐさまガード不能技のムーサルトドロップ（背向け中◎）を出せば、受け身の有無にかかわらずヒットを望める。下手な壁コンボより高威力！

遠い間合いで壁にたたき付けたら、ロンダートからムーンサルトドロップを狙おう。

基本コンボ

① ブラックスマッシュ（⇨☆⇩⇧◎）→ダークネスサイクロン（◎◎）→ハンマーエッジ（⇩◎）～バウンド誘発→前ダッシュ～レバークラック（⇧◎）→ブラックエルボーフック（⇨◎◎◎）

② ⇩◎→特殊ステップ～立ち途中◎（⇨☆⇩⇧☆◎）→ハンマーエッジ（⇩◎）～バウンド誘発→前ダッシュ～レバークラック（⇧◎）→マッスルドライバー（空中の相手に⇨⇦⇧⇩⇧⇨◎）

③ 急所蹴り（背向け◎）→右横移動～ハンマーエッジ（⇩◎）～バウンド誘発→前ダッシュ～ダークネスサイクロン（◎◎）→タロスカッタートラップ（⇩◎◎◎）

④ 立ち◎カウンターヒット→ブラックエルボーフック（⇨◎◎◎）

①は相手を大きく吹き飛ばせる。ダッシュ～レバークラックがシャドーラリアットに化けやすいので注意したい。②はマッスルドライバーで締める際のつなぎ。②のコンボよりも威力、その後の期待値ともに高い。③は急所蹴りの後、一瞬だけ右横移動を挟まないとタロスカッタートラップ2発目が空振りしやすい。なお、バウンド誘発後に右横移動～ダークネスサイクロンにしてもいい。④は簡単にカウンターヒットの確認ができるので使うべし。

僕らは、フリーのカメラマンさ！

鉄拳桃色通信♥

今月は趣向を変えておもしろ画像特集でいってみたいと思います。K.O.後のリプレイで最高のシャッターチャンスをゲットだぜ！

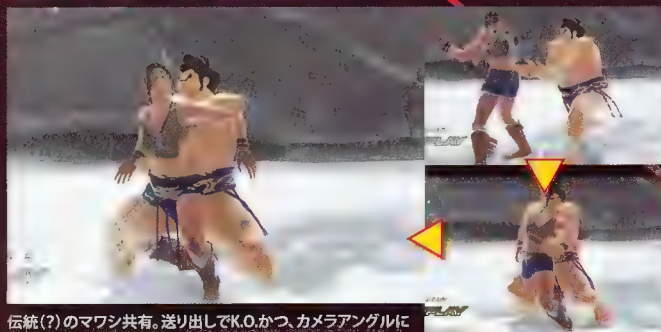
Text:KEN&ハメコ。

志村ー、後ろ後ろ！

ザフィーナの素晴らしいM字開脚。実はこの技、両足に攻撃判定が……。狙って決めるのは難しいけどね。

通報しました!!

割りとよく見られる光景だが、犯罪のニオイがプンプンするぜ！飛鳥の嫁の皆さんごめんなさいm(_ _)m

初めての共同作業♪

伝統(?)のマワシ共有。送り出しでK.O.かつ、カメラアングルに恵まれないと見られません。

鉄板6 アーマーキング補足：ヒット時は近い間合いで4フレームも有利となる下段の⇩◎は近距離でのケズリで有効。スキも大きくないので、⇦◎◎などの中段と組み合わせて細かく攻めよう。
はみ出し桃色通信：某動画投稿サイトなら作者は病気タグを付けられそうな今回の桃通。当初はカスタマイズ特集の予定でしたが大人の事情により……。来月号は萌え要素満載の予定です[illegible]

ニーナ・ウィリアムズ

Text:リュウケイ

新技を使った攻めと、既存技の新しい使い方を紹介するぞ。

注目技ピックアップ！

レイハンズ（）

ニーナが持つホーミングアタック技。発生が早めでカウンターヒットで腹よろけを誘発する。

フラッピングバタフライ（立ち途中に）

発生が早く連続ヒットする技。非常にリーチも長いので、確定反撃に重宝する。

カットスロートを使おう

カットスロート（）は、1発目はリーチが長く、スキが少ないので、削り技として優秀。

また、寝ている相手にヒットし、後転などで動いた場合には、ライトローキック＆バックスピンチョップ（）で拾って追撃できるぞ。

レッグスイープ（）ヒット後などがオススメ。相手はうかつに動けなくなるぞ。

新スカルスプリッター

横移動対策や起き攻めに重要な技だったスカルスプリッター（）は、ダウンに当たらなくなった上に、横移動にも弱くなってしまった。その代わりに今回はノーマルヒット時でもコンボにいけるようになった。ヒット時の期待値が上がったぞ。

スキが大きい下段をガードした後の反撃技としても使えそうだ。

基本コンボ

① （）orディバインキャノン（）→クリークアタックコンボ～キャンセル左横移動（）→シェイクショット～スウェー（横移動中）→ハンティングキック（）→アイボリーカッター（）～バウンド誘発→フラッピングバタフライ1発止め（立ち途中）→アイボリーカッター（）

② スカルスプリッター→フラッピングバタフライ1発止め（立ち途中）→（）→クリークアタック（）→アイボリーカッタ（）ー～バウンド誘発→フラッピングバタフライ1発止め～アイボリーカッター（）

③ 鰓切り（）→クリークアタック（）×2→アイボリーカッター（）～バウンド誘発→フラッピングバタフライ1発止め→ファールキック（）

上記のコンボでアイボリーカッターでバウンドさせた後は、a前ダッシュしてからすかさずしゃがもう。①は、クリークアタックキャンセル横移動時に素早くシェイクショットを出すのがコツ。

ブライアン・フューリー

Text:ユウ

今回のテーマは「ほん弄」。新たなステップ派生を戦術に取り入れよう!!

注目技ピックアップ！

ブラックアウトコンビネーション（）

発生が早く、ダメージも大きい中→上の2段技。接近戦の主力候補!!

ハチェットキック（）

ヒットさせれば有利になる下段技。起き攻めに重ね、攻めを継続させよう。

新たな動きで相手にプレッシャーを与えろ!!

スネークファング（）は本作から（）入力で中段派生、（）入力で下段派生が出せるようになった。さらに（）で特殊ステップに移行することも可能。また、サイドローナックルウィップ（）もコマンド入力後（）入れで2段目をキャンセルすることができる。いずれの場合もこちら側はしゃがみ状態なので、派生技を警戒して固まる相手をデスメッセンジャー（しゃがみ中（））でガードを崩したり、横移動で立ち状態に戻して攻め立てるのも実戦的だ。

サイドローナックルウィップキャンセルを生かすために2発目出し切りも織り交ぜよう。

基本コンボ

① サイドハンマーシュート（横移動中に）2発目ヒット→スナイパーソバット（）ストマックブロー（）→入れ立ち→チョッピングエルボー（）～バウンド誘発→クイックロースクリュー（）

② フライングヒール（or）→ストマックブロー（）→入れ立ち（）→ストッピングハイドクローラー（）→ターンエンドマッハ（）

③ （壁際で）ミドルサイドキック（）→後ろダッシュ～ストマックブロー→ストッピングダブルハンマー（）～バウンド誘発→ストマックコンビネーション（）

①のサイドハンマーシュートは2発目にディレイが効くので、1発止めなども織り交ぜてたまに出し切るといった使い方が効果的。②は、壁までバウンドを誘発させずに運ぶための高威力コンボ。ターンエンドマッハは3発目の硬直が意外に短いので、壁やられ・中を誘発させた相手にチョッピングエルボーなどでバウンド誘発を狙える。落ち着いて入力しよう。

ジャック6

コンボダメージの高いジャック6はいかにして浮かせるかがカギだ。

Text:秦れ

注目技ピックアップ！

メガトンパンチ（）

ヒット時崩れを誘発するようになり、前ダッシュ～（）で拾って空中コンボへ。

バレルジャケットハンマー（）

ホーミングアタック。コマンド変更によりしゃがみ状態からも出せるようになった。

豊富な中段攻撃で主導権を握れ

リーチの長い浮かせ技の（）を振り回すスタイルが依然強力ではあるが、新技を中心に接近戦に打って出るのも十分強い。連続ヒットするピボットガン・ブラスター2発止め（）やダウンを奪えるダブルコンバイン（）、発生が早くリーチの長い中段攻撃の（）と使い勝手のいい新技がそろっているぞ。

ダブルコンバインは2発目にディレイを掛けられる。どんなに遅らせても連続ヒットするぞ。

コサックダンスが強い

下段攻撃の引き出しの一つとしてコサックダンス（）が台頭してきたぞ。新派生の下段投げナッツクラッカー・フェイク（コサックコンボ中に（））が追加されたので、コサックコンボをガードしようとした相手を投げられる。1発目をヒットさせ、続く2、3発目部分から派生させるのが実戦的。ダメージが高く、コサックコンボのどちらの足から派生したかで投げ抜けが（）と（）に分かれるのも特筆すべき点だろう。

基本コンボ

① （）→ピボットガン・ブラスター2発止め（）→ニーウェッジ・フルアクセル（）～バウンド誘発→前ダッシュ～ニーウェッジ・フルアクセル（）

② バイオレンスアッパー（立ち途中）→立ち（）→パトリオットナックル（）→ニーウェッジ・フルアクセル（）～バウンド誘発→（）でしゃがみ～リバースダブルハンマー・バースト（立ち途中）

③ ロケットアッパー（）→少し待って～パトリオットナックル（）→パトリオットナックル（）→ニーウェッジ・フルアクセル（）～バウンド誘発→（）でしゃがみ→リバースダブルハンマー・バースト（立ち途中）

①は、基本となるコンボ。コンボ後はメガトンスイープ（）とメガトンパンチ（）で二択を仕掛けよう。②は、バイオレンスアッパー近距離ヒット限定。締めの部分は前ダッシュ～ニーウェッジ・フルアクセルにすれば難度は下がる。③は、エクスプローダー（）からでも可能。初段の遠距離ヒット時は前ダッシュからパトリオットナックルを出そう。

鉄板6

ニーナ補足：ハーフステップからのディバインキャノンは（）で出るぞ。

ブライアン補足：ブラックアウトコンビネーションヒットさせた後は、再度ブラックアウトコンビネーションを主軸にハチェットキックなどの下段技で相手の体力を削っていこう。

ジャック6補足：壁やられ・中誘発技は使用頻度順にバニッシュメントメガトン（相手に接近して（））、（）、（）、（）、アトミックショルダータックル（（）orしゃがみ中（））

クマ&パンダ

Text:ミスター

中段技、下段技、横移動対策などが充実。今こそ復讐のとき!!

注目技ピックアップ!

熊武爪
リーチの長い便利な中段の浮かせ技。コンボに組み込むことも可能だ。

熊ウルトラ
横移動に強い中段のホーミングアタック。これで横移動を抑制しよう。

強烈な起き攻めにいこう

空中コンボを熊三宝龍2発止めで締めた後に、テリブルクロウを狙ってみよう。横転受け身した相手にヒットが望めるぞ。下段さばきされなくなったため、返し技を持っていない相手に有効だ。

返し技を持ってる相手や寝っぱなしの相手にはローリングベアを出そう。後転受け身には、ダッシュからの熊鬼神拳が確定する。前ダッシュして2回目のレバーを入れっぱなし～少し待ってからを押すといいタイミングで熊鬼神拳が出るぞ。

テリブルクロウは受け身に合わせて出していこう。その際には返し技に注意したい。

基本コンボ

① 熊三宝龍1発止め or 立ち途中→ 立ち→ハニートラップ～バウンド誘発→熊三宝龍2発止め→熊鉄山靠
② 熊鬼神拳→ビックベアアタック→ハニートラップ～バウンド誘発→熊武爪
③ 熊奈落払い→ダブルハンマー～ハンティングスタイル（立ち途中）～バウンド誘発→メリーゴーランド（ハンティングスタイル中）
④ （壁近くで）熊三宝龍1発止め～壁やられ・強→ハニートラップ～バウンド誘発→熊三宝龍

①のバウンドから熊三宝龍は小さいキャラ相手には安定しにくい。ハニートラップの後にほんの一瞬だけダッシュを入れるのがコツだ。安定したいなら、に変えよう。②は、熊鬼神拳の後に少しバックダッシュをしよう。③は、熊奈落払いを当てた距離が遠い場合はダブルハンマーが入りづらいので、など違う技を入れたい。④の熊三宝龍はでも出すことができるので、相手のキャラによって使い分けたい。

ロジャーJr.

Textリュウケイ

二択だけではなく優秀な小技も備えている。各性能を確認しよう。

注目技ピックアップ!

テイルフレイル
リーチが非常に長いホーミングアタック。集中の構えなどに対しても有効。

ダイビングローパンチ
しゃがみステータスを持ち、ヒット時は有利。カウンターヒットで追撃可能と優秀。

中間距離制圧完了

リーチが短く中間距離で厳しい闘いを強いられていたロジャーだが、今作ではテイルフレイル、ダイナミックスマッシュ、フィンキックなどのリーチが長い技が非常に優秀。これらでけん制してダメージを与え、接近への布石を作ろう。

けん制だけで封殺も可能。相手の間合いの外から攻撃していこう。

ワンツーからの攻め

ワンツーパンチからの新派生はディレイが効き、暴れや横移動をつぶし、3発目がカウンターヒットすると崩れを誘発する。また、ロケットスタンスに移行できるようになったので、ワンツーからの選択肢が幅が広がったぞ!

暴れつぶし&中段の選択肢が強力なので、思い切って二択を仕掛けられるぞ!

基本コンボ

① ライジングトゥーキック or テイルカッター→エアーズロック～バウンド誘発→エアーズロック
② ワンツーボディフック 3発目カウンターヒット→右横移動→チャージスタンプ（立ち途中ホールド）～バウンド誘発→カンガルースタンプ
③ ブーメランナックル（立ち途中）～リバースバイシクルキック

①は、エアーズロックでバウンドを誘発させた後は、少し歩いて再度エアーズロックを出そう。展開重視のコンボ。②は相手を頭手前仰向けでダウンさせる。確定の追い打ちは無いが起き攻めを展開できるぞ。③は、ブーメランナックルからのコンボ。アニマルヘッドバット（）は確定しない。

白頭山（ペク・トー・サン）

フラミンゴからの流れるような連係でペースをつかめ!!

Text:ミスター

注目技ピックアップ!

ハイアングルスラッシュ
地上の相手にヒットした場合は、などで拾ってコンボに行きやすくなった。

キリングブレード～フラミンゴ（or走り中）
フラミンゴへ移行できるようになったので、フェイントとして使おう。

フラミンゴで幻惑させろ

ペクはフラミンゴ移行技から、フラミンゴへ行くか行かないかで相手をほんろうするのが基本。アルバトロスの2発目などから移行して二択を仕掛け、相手がフラミンゴをつぶしに来るようならフラミンゴへ移行せずに打撃技を当ててやろう。ガードを固める相手には、フラミンゴから二択を迫っていこう。

フラミンゴ移行技から移行した場合は、左足が上がった状態で技を入力するとスムーズだ。

サンドストーム2発目キャンセル～フラミンゴ（orを使う

サンドストームの2発目をキャンセルしてフラミンゴ移行することができるようになった。立っている相手にヒットさせると大幅に有利になり、一方的に攻め続けることができるので好きなように連係を組んでみよう。再度サンドストームや、ライトアッパー、フラミンゴからのボールブレイカー（フラミンゴ中）などがオススメだ。

基本コンボ

① →→フラッシングハルバート～フラミンゴ→ワンツーパンチフラミンゴムーブ→ヒールハンター（フラミンゴ中）～バウンド誘発→サンドストーム2発目キャンセル～フラミンゴ（or）→スカルクラッシュ
② ヒールランス→→ワンツーパンチフラミンゴムーブ→ヒールハンター（フラミンゴ中）～バウンド誘発→ダブルクレイモア
③ 壁やられ・中誘発～ワンツーパンチブレイクブレード

①のコンボのワンツーの部分を、で代用することができる上、その後のつなぎが簡単になるぞ。②は、刻む回数が増えると最後のダブルクレイモア2発目が当たるにくくなるので、できるだけ距離を詰めよう。②は、空中コンボで運んで壁に到達したとき用のコンボ。既にバウンドする技を決めているときはこちらを決めよう。

鉄板6
クマ&パンダ補足：で、判定を出さずにハンティングスタイルへ移行することができる。ガードを固めた相手にはハンティングスタイルから攻め続けよう。
ロジャー補足：ワンツーヒット時はロケットスタンス移行～フライングヒップアタック（～）が割り込まれない。ガードさせても有利なので、続けて攻め立てよう!
ペク補足：10連コンボの3発目からもフラミンゴへ移行することが可能となった。連係に取り入れてみよう。

アンナ

暴力的な破壊力とテクニカルな要素が増したアンナ。その性能を紹介。

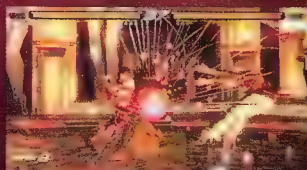
Text:リュウケイ

注目技ピックアップ！

ホワールウインド（）

横に強く、技中～技後はしゃがみ状態の中段。1、2発目が連続ヒットするようになった。

アフロディアスタンプ（）

発生が早く、相手を吹き飛ばす技。距離が離れるので反撃を受け難い。

アフロディアスタンプは、ライトニングスクリュー（）ヒット後に出すと横移動されないぞ。

幅が広がったカオスジャッジメント！

今作のカオスジャッジメント（）は、カオスジャッジメント中に下段攻撃がくると自動的にストリクスで反撃するようになった。ロウのドラゴンラッシュなど、技の途中に下段攻撃がある技への割り込みに使える。

派生技にも強化点が目立つ。インファーナルストーム（カオスジャッジメント中）はノーマルヒットで大幅に有利になる。

さらに、ピッキングヒール（カオスジャッジメント中）カウンターヒットで崩れを誘発。新技のストリクス（カオスジャッジメント中）は、ガードされても反撃を受けない浮かせ技。またカオスジャッジメント中にに入れることで掌握ステップに移行できるようになったぞ。

強力無比な新下段攻撃

新技のリーブスライサー（）は驚異の性能を持つ！ 1発目クリーンヒットで2発連続ヒット。追撃でもう1回出すとピッタリ体力の40%を奪えるという超強力な下段攻撃。さらに、軸によって前進ライトローキック&バックスピンチョップ（）で拾うことも可能。相手の右側面から当てた場合は拾えないぞ。

発生が早い上段のインファーナルストーム。ヒット時はアフロディアスタンプで追撃しよう。

カオスジャッジメントからでガード崩しも出るようになったぞ。

これが、クリーンヒット時の相手のやられモーション。痛そうにしている。

基本コンボ

① ヘイルストームカウンターヒット（）→前ダッシュ→ライトローキック&バックスピンチョップ→アイシクルエッジ（）～バウンド誘発→コウトリーレインボー（）
② コールドブレード（しゃがんだ状態で）→ライトローキック&バックスピンチョップ→アイシクルエッジ（）～バウンド誘発→前ダッシュ→左アッパー（）→コウトリーレインボー（）
③ ガード崩し（）カウンターヒット→シューティングスター（）～壁やられ・強→アイシクルエッジ（）～バウンド誘発→コウトリーレインボー→カオスジャッジメント（）→アフロディアスタンプ（カオスジャッジメント中）

①は、ヘイルストームカウンターヒットからのコンボ。ライトローキック&バックスピンチョップで拾うところが難しいので要練習。②はバウンドさせてから踏み込んで左アッパーを打とう。③のガード崩しは、ガード、ヒット、カウンター共に有利なので、非常に使えるぞ！ 壁が無い場合はコウトリーレインボー1発止めで追撃しよう。

王 椋雷（ワンジンレイ）

回転率の高い縦押しで相手に息つく暇を与えるな!!

Text:蓮れ

注目技ピックアップ！

蛇出洞（）

2発目部分はディレイ可能。ガードされても反撃を受けない優秀な中段連係。

烈震踏（）

発生が早くなり、下段攻撃になった。ヒット後はワン側がかなり有利な状態となる。

蛇出洞2発目は、ヒット時ダウンを奪えるので低身後掃腿（）などで追撃が決まるぞ。

特殊ステップを使いこなそう

体勢を低くしながら相手に近付く特殊ステップ（or）。ステップ中に出せる突進系の中・下段攻撃が増えたので、中距離から機動力の高い攻めを展開しよう。

ステップ中はコマンド投げの残月（）が☆で出せる。残月を中心に、中段の選択肢は、蛇出洞1発止め（）が反撃を受けないので使いやすい。対となる下段攻撃にはがリーチが長いのでオススメだ。ヒット後は有利な状況になるのでとで再び二択を仕掛けよう。横移動対策には横方向に判定の強いや前掃十字把1発止め（）、低身後掃腿（）を使っていこう。

打突凶把が強い

立ち合いでは1、2発目をガードさせて3発目部分にディレイを掛けてカウンターを狙うのが主な用途の打突凶把（）。3発目がカウンターヒットすると相手は後ろによろけながらダウンするので、前ダッシュ～跌釵井鴦脚（）や、馬形推斬（）、下記のコンボ③などの追い打ちが決まるぞ。

リーチが長くてスキが少ないは適当に出してるだけでも効果的だ。

入力のステップは動作後すぐにしゃがみ状態に移行できる。風神拳だって怖くない。

壁際の相手にカウンターヒットさせたときは蛇出洞（）～バウンド誘発が可能。

基本コンボ

① 猿手脚（）or→立ち→前ダッシュ～立ち→打突連拳（）→鶴子栽肩（）～バウンド誘発→無影拳（）
② 迎門四把插（立ち途中）3発目カウンター→横移動（☆）→大纏崩插1発止め（）→立ち→打突連拳（）→鶴子栽肩（）～バウンド誘発→崩拳（）
③ 打突凶把（）3発目カウンター→前ダッシュ～竜巻投げ（）→入れ→鶴子栽肩（）～バウンド誘発→打突凶把（）
④ 残月（）→前ダッシュ～綵鶏腿（）→前ダッシュ～立ち→前ダッシュ～立ち→蛇出洞（）～バウンド誘発→前ダッシュ→前掃連腿（）

①は、立ち部分を立ちにすれば難度は下がる。②は、倒れた相手を判定の低くなった大纏崩插1発目で拾うコンボ。③は、打突連拳ガード後の至近距離で3発目がカウンターヒットしたとき限定。前ダッシュからの竜巻投げを空中判定に当てるのが本当に難しい。軸がずれているので、バウンド後はその場から打突凶把でOK。④は、体格の小さいキャラには決まらない。残月後の背向けの相手に綵鶏腿を決めたとき限定のコンボだ。

鉄板6 アンナ補足：トゥースマッシュ（立ち上がり）がダウンに当たりやすくなった。また、エクスキューショナー（）正面ヒット時は前進ライトローキック&バックスピンチョップで拾えるぞ。
ワン補足：難度の高いコンボを中心に掲載したので難しいと感じる人は妥協しよう。④の残月～綵鶏腿後は相手の正面、背向け問わずに大ジャンプ→打突連拳→打突凶把も決まるぞ。

レイヴン

Text:KEN

既存技が大幅に性能アップ。ガンガン前に出よう！

注目技ピックアップ！

タルタロス（●）

リーチが長くディレイを掛けても連続ヒットするので立ち会いで使いやすい。

アイアンフレイル（➡●）

スキが少なく判定も強いので中間距離からの切り込みに使っていこう。

膝強いよ膝

フライングコープス（⇨➡●）はガード時の硬直が増えた代わりにヒット効果が変更され、安定したリターンが望めるようになった。中間距離での奇襲はもちろん、暴れにスカし確定にとさまざまな状況で使っていけるぞ！

コンボを決めれば4割強の体力を奪える。抜群のリーチを生かした使い方を

新システムの恩恵

下段攻撃の要となるブラッディバズソー（⇩⇦⇨●）はバウンドコンボによるダメージアップが目覚ましい。背向けからの新技のおかげで壁コンボにも移行しやすくなっているので、壁の位置の把握に全力を注いで勝率アップだ！

壁との距離が近いときは何としても壁コンボを狙え！　体力の半分を奪えることも。

基本コンボ

① フライングコープス（⇨➡●）→フライングコープス（⇨➡●）→立ち●→左横移動～立ち●→スマッシュハンマー（⇦●）～バウンド誘発→フライングコープス（⇨➡●）→タルタロス（⇨●●）

② ブラッディバズソー（⇩⇦⇨●）→スカルクラッシュ（⇦●●）～バウンド誘発→背向け中⇨●●●

③ トルネードディザスター（しゃがみ中●●）カウンターヒット→ウインドスピンキック（⇨➡●）→アサシンスティングコンボ（⇦●●）→タルタロス（⇨●●）

①は、バウンドさせた後、一瞬左横移動するとタルタロスが安定する。
③は、アイアンフレイルを焦らずに入力しよう。意外と余裕があるぞ。

ドラグノフ

Text:亜礼

近距離～遠距離での戦力アップの情報盛りだくさん！

注目技ピックアップ！

ストレートキック・ヘッドハンター（●●）

つなぎが早く、2発連続ヒットするので、確定反撃や空中コンボで役に立つ。

トスアップスラッシュ（⇦●●）

連続ヒットの頼れる連係。連続ガードなので初段ガード時に2発目部分をしゃがまれないぞ。

火力の上がった接近戦

接近戦では、右上表のピックアップ技で挙げた二つの技のほかに中段攻撃派生のストレートキック・プロペラキック（●●）が強力。相手の横移動に対して2発目がつぶしてくれる上、ヒット後はモルグ（相手ダウン中⇩●）で追撃できる。

発生が早く、リーチの長いスイッチブレード（⇧●）は●で上段の派生攻撃が出せるようになった。ディレイを掛けられるので⇧●をガードさせて、反撃しようとした相手に2発目を当てよう。2発目ヒット後はセパレーター（⇩●●●）で追撃できる。

ホーミングアタックが強い！

ホーミングアタックのブーストキック（⇨➡●）は上段攻撃ではあるものの、リーチが長く、ガード時ドラグノフ側が有利な状況となる。壁際の相手にガードさせて反撃を誘ってシュツルムスマッシュ（●●●）でカウンターを取っていこう。

シュツルムスマッシュは初段カウンターヒット時連続ヒットしてダウンを奪える。

基本コンボ

① サイドロックアッパー（⇧●）orプロトンアッパー（立ち途中●）→●●→●●～バウンド誘発→前ダッシュ→ディスコネクター（●●●）

② スキャバード（⇨●）→ロシアンフック（⇨➡●）～バウンド誘発→ディスコネクター2発止め（●●）→サミング＆クリップ1発止め（⇦●）→フロストチャージ（立ち途中●）

③ ブーストエルボー（⇩⇧⇨●）→コンビネーション・クーガー1発止め（⇨●）→●●～バウンド誘発→前ダッシュ～ディスコネクター2発止め（●●）→前ダッシュ～⇩●●

④（相手壁際）シュツルムスマッシュ（●●●）カウンターヒット→ブリザードハンマー（⇦●）→サミング＆クリップ（⇦●●●）

①は、●●の硬直が短いので続く●●部分の入力は気持ち早めに。②は、ロシアンフック部分は長めに前ダッシュしてから出そう。その後は最速でつなげばOKだ。③は、⇩●●部分の前ダッシュが難しい。ほんのわずかの前ダッシュから出そう。④は、壁やられ・強からの基本コンボ。

デビル仁（デビルジン）

どこからでも逆転を狙えるその圧倒的な火力で、屍の山を築け！

Text:タケヤマ

注目技ピックアップ！

斬首刀（⇩●）

上段攻撃のホーミングアタック。ヒット時は、奈落堕とし（⇨☆⇩⇧●●）で追撃できる。

皿砕き（⇩●）

リーチの長い下段攻撃。ダウン状態の相手にヒットする技の割には、スキが小さい。

壁際・鬼鐘楼の驚異！

壁やられ・強を誘発できる中段攻撃、鬼鐘楼（⇧●）は、壁際でダウンしている相手にヒットする優秀な技。壁コンボを決めた後に鬼鐘楼を出せば、相手は受け身を取って立ちガードするしかなく、非常に強力な攻めとなる。鬼鐘楼をガードする相手には、奈落堕とし（⇨☆⇩⇧●●）を出していこう。

壁際では相手のダウン、立ちの状態を問わず、とにかく鬼鐘楼！　まさに鬼。

風神拳ですべてを制圧せよ

風神拳（⇨☆⇩⇧●）が横移動に当たりやすくなった本作では、接近戦では最速風神拳（⇨☆⇩⇧●）、中間距離では前ダッシュ～最速風神拳（⇨⇨☆⇩⇧●）で相手の横移動を簡単に抑制できる。しゃがみステータス技で対抗してくる相手には、鎌首（⇦●）を出してみよう。カウンター時はコンボにいける上、ガードされてもデビルジン側が有利になる。

基本コンボ

① 最速風神拳（⇨☆⇩⇧●）→羅刹門・弐（⇦⇨●●⇧●）→荒魂撃ち（⇧●）～バウンド誘発→ダッシュ→煉獄（⇧●●●）

② デビルツイスター（横移動中●）→阿摩羅（●●）～バウンド誘発→羅刹門・壱（⇦⇨●●●）

③ ⇦●カウンターヒット→白鷺遊舞2発止め（●）→●●→荒魂撃ち（⇧●）～バウンド誘発→煉獄（⇧●●●）

④ 奈落堕とし（⇨☆⇩⇧●●）～バウンド誘発→白鷺遊舞2発止め（●）→羅刹門・壱（⇦⇨●●●）

①は、紫雲二段蹴り（⇩●）や追い突き（立ち途中●）などからも決められる基本コンボ。②は、阿摩羅の硬直が大きい点に注意。硬直を見切って、最速で羅刹門・壱につなげるのには慣れが必要だ。④は、白鷺遊舞2発止めを長めの前ダッシュから出す。前ダッシュが足りなかったときは、羅刹門・壱を蛇毒気掌（⇦●●）に替えよう。

鉄板6

レイヴン補足：ヴァルキリーランスコンボ（●●●）2発止めは1発目のリーチが伸び、優秀な確定反撃技として使えるようになった。2発目ヒット時は五分と状況も悪くないぞ。
ドラグノフ補足：リーチの長い下段攻撃始動のコンビネーションであるセパレーター（⇩●●●）が初段カウンターヒット時3発連続ヒットするようになっているのでかなり強いぞ。
デビルジン補足：鬼鐘楼は、壁際でも、正面かつ密着でないときはダウン状態に当たらないので注意。双角（立ち途中●●）は、カウンター時、ディレイを掛けても連続ヒットする。

特濃キャラ攻略!!

吉光（ヨシミツ）

抜刀・納刀の違いが徐々に明らかになってきたヨシミツ。攻めの抜刀、守りの納刀、どちらで闘うかが悩みどころだ。

Text:タケヤマ

注目技ピックアップ！

旋風剣（⇦⬅◎☆◎）
本作からコマンドが変更されたガード不能技。相手の横転受け身に重ねる使い方が強力。

忍法卍菊（⬁◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎）
回転しつつ相手に近付いていく、中段の多段技。空振り時のスキが小さく、けん制に使える。

黄泉駆け（⇨➡◎）
リーチの長い中段攻撃。スキは『DR』と同じだが、距離が離れるため反撃されづらくなった。

介錯（相手ダウン中に⇩or⇧or⇩◎）
ダウン状態への追い打ち専用技。攻撃力が高いので、とっさの追い打ちが必要なときに。

吹雪を使え！

中段攻撃の吹雪（⇨➡◎）は、技後、自動的に背向け状態へと移行する。ヒット時は、背向け中◎◎で追撃可能で、抜刀時はさらにそこから、背向け中⇩◎まで確定。中間距離から攻め込む際や、中下の二択、相手の技の空振りに対する反撃など、さまざまな場面で頼りになる優秀な技だ。

吹雪をガードされた場合は不利な状況となるが、ジャブ（立ち◎）よりも発生が遅い上、中段攻撃なら、⬅による立ち振り向きでガードできる。ジャブに対しては、⬋によるしゃがみ振り向きで対処しよう。

本作は、『DR』と比べて、⬅で振り向くスピードが早い。吹雪をガードされたら……、

⬅で振り向こう。発生の早い技でもガードできるため、危険度は意外に低い。

吹雪を絡めた戦術

下段始動のコンビネーション、迅流撃（⬁◎◎◎）は、2発連続ヒットし、まとまったダメージを与えられる貴重な崩し要素。前述の吹雪と、この迅流撃の二択を迫るのが、ヨシミツの基本戦術の一つだ。

もう一つの下段攻撃、露払い（しゃがみ中に⬁◎）は、ヒット時にダウンを奪えるわけではないが、入力〜技発生まで常にしゃがみ状態なのが強み。強力な上段攻撃を持つキャラクターに対して出していこう。ヒット時はこちら側が大きく有利となるので、立ち途中◎を出しておけばノーリスク。相手のガードを揺さ振りたいなら、ロングレンジスロー（⇨◎or◎）や吹雪で攻めたり、再度露払いを出したりするのがいいだろう。

吹雪以外にも、突進力のある中段攻撃として注目したいのが草薙砲（⇨➡◎◎◎◎）。3発連続ヒットし、それだけで相手の体力4割を奪う。

突衝（⇩◎）が使いづらくなった代わりに、遠距離砲として草薙砲が活躍。驚異の攻撃力だ。

吉光ブレードを極めよ!!

立ち◎より発生が早い打撃技、吉光ブレード（◎）は、『DR』と比べてリーチが伸びている。普通のキャラでは反撃できないが、吉光ブレードなら確定反撃を決められる、という場面が増えているぞ。【◎◎】とスライド入力することによってリーチが伸びるので、この技術をぜひ習得しておいてもらいたい。

気を付けたいのは、納刀状態での吉光ブレードは、抜刀状態のものよりも発生が遅くなるという点。ヒットさせにくくなる分、技後の硬直が減り、ヒット後に⬁◎で拾ってコンボを決められるという利点がある。

抜刀状態の吉光ブレードは、驚異的な発生の早さを誇る。壁際で⬁◎を当てたら……、

その場からの吉光ブレードが連続ヒット！　再度吉光ブレードを決め、起き攻めをしよう。

納刀状態での吉光ブレードは、技後の硬直の少なさが強み。ヒット後は……、

⬁◎で拾ってコンボへ。一部のキャラには、抜刀時でも同じことが可能（欄外参照）。

pick up!　卍裏跳蹴り

卍裏跳蹴り（⇩◎）はホーミングアタックなので、中段攻撃の中でも頼りになる技。華厳（しゃがみ状態で⬁⇦◎or⬉◎）を恐れて、ジャンプステータス技で暴れるような相手に対して出せば、ヒットしたときにバウンドを誘発し、コンボを決められる。

基本コンボ

抜刀、納刀でコンボを使い分けろ！

① 隼（⇩◎）→忍法卍葛4発止め（⇩◎◎◎◎◎）→草薙砲（⇨➡◎◎◎◎）※草薙砲1発目でバウンド誘発
② 吉光ブレード（◎）→地雷刃（⇩◎）→地雷走り（地雷刃中に⇨➡）→潜り頭蓋（地雷刃中に◎）
③ 露払い（しゃがみ中に⬁◎）カウンター→睨ぎ禍魂（立ち途中に◎◎◎）
④ 華厳（しゃがみ状態で⇦◎）→⬁◎→◎◎ ～バウンド誘発→突衝（～地雷刃）（⇩◎）→潜り頭蓋（地雷刃中に◎）
⑤ 卍裏跳蹴り（⇩◎）⇒壁やられ・強→忍法陽炎・裏（⇨➡◎）～バウンド誘発→飛天狗（背向け中に◎）→背向け中に⇩◎

①は、草薙砲をほぼ最速で出さなければならない。
②は、抜刀時の吉光ブレードからのコンボ。地雷刃は、入力後に少し待つとヒットしやすい。そのほか、吉光ブレードからは、しゃがみ～立ち途中◎→獄門（⇨◎）というコンボも可能で、こちらの方がわずかにダメージが高い。納刀時の吉光ブレードからは、⬁◎で拾ってコンボを決めよう。
③のコンボは、抜刀時なら、睨ぎ禍魂の後に背向け中⇩◎まで確定する。④のコンボは、抜刀時限定のもの。
⑤のコンボは、壁との軸が垂直に近ければ、禍魂の部分を背向け◎◎に変えても決まる。抜刀時なら、禍魂or背向け◎◎の後に、背向け中⇩◎まで確定する。

鉄板6　ヨシミツ補足：抜刀時の吉光ブレードヒット後に⬁◎で拾えるキャラは、キング、アーマーキング、ジャック6、クマ、ボブ、ミゲルの6キャラ。⬁◎→◎◎ ～バウンド誘発→突衝（～地雷刃）→潜り頭蓋というコンボを決められる。卍裏跳蹴りヒット後は、前ダッシュからのスイープキック（⇩◎）が後転以外に確定。後転・その場起きは、前ダッシュからの⬁◎で拾える。

鉄拳新聞

二〇〇七年十二月二十七日発行

段位考察

入門生▶九級～一級▶初段▶二段▶三段▶四段▶師範代▶免許皆伝▶餓狼▶猛虎▶飛龍▶剛拳▶狂拳▶魔拳▶修羅▶羅刹▶羅漢▶夜叉▶紅蓮▶～

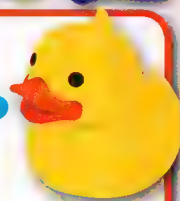
稼動から1カ月が経過し、高段位の名称がかなり判明してきた『鉄拳6』。前作の五段に相当する師範代からはカッコイイ漢字段位が目白押しでキミの到着を待ってるぞ。段位は前作と比べて上がりやすくなっているようなので、漢字段位には、ぐっと手が届きやすくなった。

最高段位までの長い道程もまた鉄拳のだいご味だろう。A段位、B段位といった表記も気になるところ。続報が入り次第、お伝えしていこう。だが、段位にばかりこだわっていても小さな人間になってしまうのも事実。対戦格闘とはコミュニケーションツールにほかならない。積極的にいろんな人と意思の疎通を拳でしていく楽しみ方も忘れてもらいたくはない。段位ばかり先行して実力が着いていっていない、ということにならないよう、いろんな相手と対戦を重ねてみてほしい。

また、TEKKEN NET関係では、先日スペシャルアイテムが全キャラクターに追加された。バットを振り回したり、銃を撃ったり、剣で切ったり、ヒヨコを引き連れたり、と何でもアリの闘いはさすが鉄拳。

通常アイテムの増加やチームレベルが上がるクエストモードの存在などなど、TEKKEN NETのこれからの更新に期待しよう。

ボッブボブにして(略

タケヤマのさっき風呂に入りながら考えてたんですけど

いまだに、「タケヤマさんはジン使わないんですか?」と聞かれるたびに心が痛みます。タケヤマです。

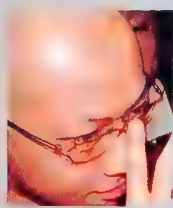
『鉄拳4』であれだけ使ったキャラなんで、当然思い入れはあるんだけど、「受け流し」を主力にしたあのころのような防御的なスタイルは、『6』のリターン重視のゲーム性に合っていない。『鉄拳4』のころの、しゃがみパンチ1発のダメージが生死を分かつ「絶望的なまでの我慢勝負」が、今となっては懐かしい……。

ジンは、火力は低くていいから、受け流しの性能を高くして、徹底して守れるキャラにしてほしい。「毎回タイムアップになって相手がキレる」みたいな(笑)。受け流し成功後に決める反撃技が、11フレーム用、12フレーム用、13……と細かく用意されていたりしたら最高。

40近くもキャラが居るんだから、超防御的なキャラが1キャラくらい居てもいいと思うんですけど、どうでしょう?

テッケン・チーム・バトルコラム 垂れのラヴTTB

TTB2終了を間近に控え、全国的にモチベーションは下火になってきつつあるものの、高レベル奥義やTTB3引き継ぎ時の高レベルプレゼントアクセサリー獲得に向かってひたすらまい進する者はまだまだ多い。そんな中、先日筆者の友人である「ようぜん」氏が主催する「天下一武道会」なる個人戦大会が催され、大盛況に至ったのは記憶に新しい。筆者も参加したかったのだが、多忙のため、やむなく断念した次第であった。悲し。何が一番厳しいって、筆者の操る木人が反射抵抗型パラなこと。毎回フルターン必至の長期戦を強いられるのが難点なのだ。携帯に1時間半つきっきりで、結局判定負けとかしちゃうと携帯をぶん投げたくなる衝動に駆られちゃうっ!

TTB3のやる気はだれにも負けない自信があるんだけど、正直『鉄拳6』が楽し過ぎて、まだまだTTB2でもいいかな～なんて思ってしまっている最近の垂れなのでした。あ、5枚刃のカミソリ買いに行かなくちゃっ!

垂れ
日本初のTTBコラムニストとして主に三軒茶屋で名を馳せる。坊主。

鉄拳攻略チームNOW

如月千早、ブレイク

編集部のある半蔵門駅までの定期券を購入したため、極度の金欠に突入したMBOO。一日をバナナ8本と水という原始人スタイルで過ごしつつ、バイト→ジム→『鉄拳6』調べ、というループを一日2時間睡眠で一週間繰り返し、心が折れかけたそのとき、鉄拳筐体の裏に彼は見付けた。それは、アーケード版『アイドルマスター』稼働時に作成され、編集部の片隅に貼られたまま放置されていた、とある記事だった。如月千早、その横にはこうあった。「私は、もっとレベルの高い歌が歌いたいんです。聴いた誰もが、言葉を失うような歌を…」

すぐさまMBOOは、隣に居たタケヤマに言い放った。オイ、この「歌」っていうところ、「鉄拳」に変えてみろ!「これは……ッ!」言葉を失うタケヤマ。

私は、もっとレベルの高い鉄拳がしたいんです。見た誰もが、言葉を失うような鉄拳を…

「……ッ!」その日、二人の調べは夜通し続いたという(適当)。

担当編集NOW

全力で迷走を続けている当コーナーですが、読者の皆さまからリクエストを募集中です。攻略的なこと、キャラ愛コーナー、あのライターにこれをやらせろ、など何でもOK。アンケートハガキの自由欄などでお送りください!

また来月!?

準備は整った！ 今こそ覇業を成し遂げろ！

三国志大戦

『入門指南書』発売中！

『三国志大戦3』から始めるプレイヤー必見のムックが登場！ 各システムを紙面と映像で詳しく解説！ さらにExカード【Ex013】趙雲まで付いたお得な一冊！
価格：1,200円（税込）
付録：EXカード、DVD

アルカディアモバイルも更新中！
アルカディアモバイルでは、過去の記事や、fan114コラムを公開中！ 要チェックだ！

■三国志大戦3
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー＋トレーディングカード＋3ボタン＋トラックボール
■発売日：12月13日（稼働中）
■使用基板：LINDBERGH

ついに稼働した『三国志対戦3』。新システム軍師カード、システムはもちろんのこと、注目の高コストカードをピックアップして紹介。さらに、基本的なシステムも解説しているぞ！

レジェンドカードが登場!!
蒼天航路より参戦!!

今作でもレジェンドカードが用意されていたぞ。それも、多くの三国志ファンを魅了した「蒼天航路」からの登場だ!!

『三国志大戦2』で新たに追加されたレアリティのレジェンド。そのレジェンドカードが『三国志大戦3』でも登場することが判明した。今号紹介するのは【LE】曹操、【LE】夏侯惇、【LE】曹仁の3枚。今度は王欣太「蒼天航路」の世界からの参戦だ！ 蒼天航路武将のレジェンド化を待ち望んだユーザーも多いことと思うが、ついに現実のものに。いずれも原作を思い出させるクオリティで、蒼天航路ファンにはたまらないものに仕上がっているぞ！ 今回紹介した3枚以外にも蒼天航路武将のLEが存在する模様。ファンならずともぜひ手に入れたいところだ。

『蒼天航路』とは？

劉備を主人公として書かれることが多い「三国志」だが、蒼天航路は対極となる曹操・魏の視点でストーリーが描かれており、曹操が没するまでの魏の軌跡をたどる事ができる。従来の三国志演技準拠とは異なり、正史準拠の作品となっているのも特徴の一つだろう。単行本の累計発行部数は1000万部を超えており、今なお絶大な支持を得る三国志漫画だ。

【LE】曹操で使用されているのは『蒼天航路』第9巻の表紙となったイラストだ。単行本全36巻・文庫本全18巻が講談社より発売中。

新たな戦略をいち早く理解せよ！

軍師カードを使いこなして勝利へ導く！

「三国志大戦3」になり、兵法の変わりに新たに追加された「軍師」とその「奥義」。これらの特性を理解して使いこなすことは勝利を目指す上で非常に重要な点だぞ！

二種類の奥義を使い分けろ

軍師カードには、2種類の奥義が記載されている。左側が「兵略」、右側が「陣略」となっている。これらは、軍師ごとに異なるものが用意されており、特定の軍師しか持たない特殊な奥義もいくつか存在する。

軍師カードそのものは、1度の対戦中、最初に登録したものから変更はできないが、兵略と陣略は対戦ごとに選択が可能だ。相手のデッキや、そのときの地形に合わせて効果的な奥義を選択するといいだろう。

なお、軍師は、ほかの武将と同じく勢力としてカウントされており、武将と別の勢力の軍師を使うと、2勢力以上として認識され、士気ゲージの最大値が減少する。また、当然のように同名の武将がデッキに居た場合、その軍師をデッキに登録することはできない。強力な計略や奥義を持つキャラを武将として使うか、軍師として使うかはよく考えてデッキを組もう。

奥義の特性は？

奥義は、『三国志大戦2』までの兵法と違い、対戦開始時からその能力を最大限発揮できるわけではない。画面右下にある「奥義ゲージ」の量により、効果と効果時間が変化するのだ。その効果と効果時間は、奥義ごとに異なり、短いものから、奥義ゲージを最大までためると対戦終了まで継続するものまでさまざま。また、ゲージの増加速度も奥義の種類によって異なり、強力なものほどたまりにくいようだ。

陣略のなかでも特に強力なものは、試合中盤～終盤にならないと最大限の効果が発揮できな

兵略

兵略は、味方に効果を及ぼす奥義で、効果範囲は自城内を含む戦場全体となっており、「再起興軍」や「兵力増援」など、効果が瞬間的に発動するものになる。また、奥義ゲージの上昇速度は全体的に早めになっている。

陣略は、選択時に軍師カードをフィールドに設置して効果範囲を決定する。その効果範囲は、効果の高い陣略ほど狭くなる。また、ゲージの上昇速度は非常に遅いものからかなり早く上昇するものまでさまざまな種類が存在する。

軍師の能力

軍師の能力は、対戦前に「訓練」、「特訓」、「模擬戦」のいずれかを実行することでレベルアップさせることができる。それにより、「統率」、「兵略」、「陣略」のそれぞれのレベルが上がり、奥義の能力に影響を与えるぞ。

兵略

兵略のレベルで、これが高いほどその効果が大きくなる。なお、現在使用可能な兵略の効果時間はすべて「一瞬」なので、当然効果時間に影響は及ぼさない。

統率

奥義ゲージの上昇速度にかかわる能力。このレベルが高いほど奥義ゲージがMAXになるまでに必要な時間が短縮されることになる。早めに奥義の効果を最大限活用可能だ。

陣略

陣略のレベル。これが高いほど陣略が発動している時間は長くなる。その効果や、陣略の効果範囲そのものはこのレベルが上がっても変化はしない。

属性のしくみ

武将カードに記載された「天」、「地」、「人」のそれぞれの属性。これは、奥義ゲージの初期値に影響を与え、奥義ごとに設定された属性と同じ属性を持つ武将の占めるコストが多ければ多いほどその奥義の初期値が高くなるのだ。当然、すべて同じ属性でデッキを構成すれば、初期値が非常に高い状態でスタートし、その分ゲージがMAXになるまで必要な時間が短くなる、ということである。

Point
属性ボーナスは
武将コストによって変わる!!

例1 「天」の奥義を持つ軍師とコスト3の「天」属性の武将1枚

例2 「天」の奥義を持つ軍師とコスト1の「天」属性の武将1枚

このように、奥義ゲージへのボーナスは、あくまで「その属性を持つ武将のコスト」で決まり、人数では無いので注意。

模擬戦は高コストで!?

武将同士に訓練を行なわせる模擬戦。この効果は、実は武将のコストによって差が生じる。軍師のレベルを効率よく上げるだけであれば、高コストの武将のみデッキに入れると効率が良いぞ！

3コストの武将と、2.5コストの武将が模擬戦をすれば、効果もかなり期待できるのだ。

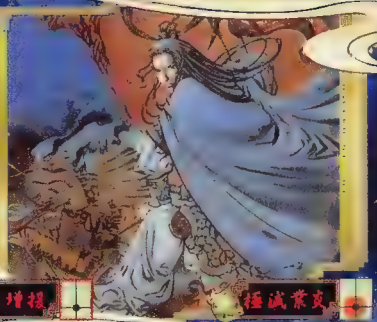
新たな軍師カードを紹介！

ここでは、新たに公開された軍師を紹介する。非常に強力な奥義を持った軍師が目白押し！その能力をしっかり覚えておこう！

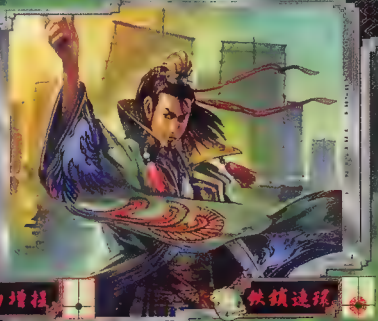
魏は、諸葛孔明のライバルである司馬懿、若くして逝去した悲運の名参謀、郭嘉の二人だ。

[GSR]司馬懿が持つ奥義は「兵力増援」と「混元一気」の二つ。混元一気は範囲内の敵武将の武力と移動速度を下げる強力な効果を持つ。

[GR]郭嘉の陣略である「突撃闘陣」は、騎兵の突撃ダメージを上げる陣略。騎兵を使うのであれば、武将カードの[R]郭嘉とどちらか悩みどころか。

孫呉の礎を築いた天才軍師・周瑜、孫権を支えた「二張」の一人張昭が呉の軍師で登場。

敵味方かかわりなく範囲内の武将にダメージを与える「極滅業炎」はいろいろな意味でインパクトと破壊力抜群の陣略といえるぞ。

知力を上昇させる「知略昇陣」は、計略の効果時間の延長させるのに便利。呉特有の被代償系の計略とも相性が良さそうである。

赤壁の戦いで一躍歴史の表舞台に踊り出た鳳雛こと龐統が軍師カードに！

龐統といえば連環。[GR]龐統も、陣略「鉄鎖連環」を引っさげての登場。その移動速度低下の効果は絶大だぞ。

董卓の参謀である李儒が群雄の軍師に。董卓の圧政を支えたその知略やいかに。

弱体、挙兵、といったメリットのある[GR]李儒など が奥義は使い勝手のよいものが一つ揃っている。安定した活躍が期待できるだろう。

軍師が持つ強力な兵法！

奥義「兵略」と「陣略」を詳しく解説!!

ここでは、軍師の奥義に関して詳しく解説！自身で使用するときのみならず、相手に使用されたときのことも考え、その効果をしっかり把握しておこう！

兵略解説

今回解説する兵略は三つ。どれも使い勝手がよく、武将の居る場所にかかわらず効果を発揮するので、奥義の選択に悩んだときは、兵略を選んでおいても問題無いものばかりだぞ。

再起興軍

上昇速度	早
効果時間	一瞬

撤退した味方武将の復活までのカウントを減らす兵略。ゲージが少ないうちでもまずまずの効果があるので、部隊が壊滅したときは迷わず使うといいだろう。

転進再起

上昇速度	並
効果時間	一瞬

自軍の武将を一瞬で城内に戻し、撤退している味方は、復活までのカウントが減る。復活カウントの減少は少なめなので、あくまで転進を目的に使うといい。

兵力増援

上昇速度	早
効果時間	一瞬

味方の兵力を回復する兵略。号令を使用して、一気に敵部隊を殲滅させたいときや、逆に味方の壊滅を防ぐために使う。攻めに使うときはできるだけゲージをためよう。

知勇兼陣

上昇速度	早
効果時間	長

範囲内の味方の武力と知力を上昇させる陣略。同じ属性でデッキを組めば、試合時間の4分の1程度の時間が経過した時点でゲージがMAXになり、試合終了まで効果が継続する。その効果を考えれば、号令などとの併用が最も有効な使い方だろう。

効果範囲は非常に広い。自陣、敵陣のどちらかを丸々効果範囲に収められるほど。攻めか守りかどちらに使うかで配置を変えるといいだろう。

回復奮陣

上昇速度	並
効果時間	長

範囲内の味方の兵力を徐々に回復させる。効果範囲は狭いが、ゲージがたまる速度は並で、効果時間も長い。敵城門前に設置して攻めに使ったり、味方が舞い計略を使うときにその近くに配置したりと、ピンポイントで活用したい。ちなみに、募兵と組み合わせると回復量は増加する。

縦幅、横幅が戦場の3分の1程度の正方形の形をしている。その狭さから、全部隊を範囲に入れるのは少し難しい。回復系の計略と併用しても面白い。

兵軍連環

上昇速度	早
効果時間	短

範囲内の敵武将の移動速度を低下させる陣略で、効果時間は短め。移動速度の低下は、騎兵が「神速戦法」などを使えばオーラを出せる程度。号令を使った敵の足止めや、攻城時に敵の移動速度を下げて、敵を避けて攻城するなどさまざまな使い方が可能だ。

速度低下が緩やかな分、効果範囲は広め。ただし、敵城内を効果範囲に入れられないため、『三国志大戦2』の連環の法のように出城を遅らせられない。

突撃闘陣

上昇速度	並
効果時間	長

範囲内の味方の武力を上げて、騎兵の突撃ダメージを上昇させる。武力の上昇に関しては兵種を問わず効果が及ぶので、デッキが騎兵のみの場合でなくとも使う価値はある。どちらかといえば攻めに向いており、騎兵でマウントを狙うときに発動できれば高い効果を期待できる。

効果範囲は広いが、左右の幅がそれほど広くないので、相手は範囲外に味方を集めて戦線を上げることも可能。配置場所はよく考えよう。

長槍閃陣

上昇速度	並
効果時間	長

範囲内の味方の武力を上げて、槍兵の無敵槍を「長槍戦法」と同様に延ばす陣略。武力上昇の効果は槍兵以外にも効果がある。長槍の効果は、「長槍戦法」と重複するため、同時に使うとさらに槍が延びる。なお、「大車輪戦法」はそちらが優先的に効果を発揮する。

左右に広い長方形の範囲。敵陣に配置し、「槍撃マウント」や防柵越しの「槍撃」に使うのがいい。逆に、自陣に配置して防柵の後ろからの「槍撃」も有効。

知略昇陣

上昇速度	並
効果時間	長

範囲内の味方武将の知力を上昇させる陣略。知力しか上昇しない分その効果はまずまず。知力が低い武将のサポートだけでなく、号令や、超絶強化の効果時間延長やダメージ計略の威力上昇など、思いのほかさまざまな使い方が可能だ。計略とのコンボを考えて使用したい。

範囲は広めだが、正方形のため左右のすき間などが気になるところか。なるべく真中よりに配置して、計略とうまく併用できるようにしたい。

極滅業炎

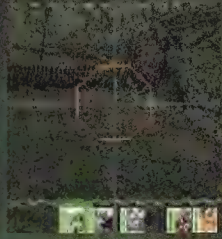
上昇速度	遅
効果時間	短

範囲内の武将を、敵味方問わず移動速度を下げて徐々に兵力を減少させる。効果時間は短いが、ゲージMAX時の効果は絶大。範囲に入れれば「神速戦法」でも通過は困難。舞い計略や、タメ計略と併用して、それらをつぶしに来た敵武将を殲滅させる使い方が面白い。

円形の範囲で効果範囲は少々小さめ。ただし、悪地形の多い戦場では、相手の通過する場所に設置すれば鉄壁の守備を実現することも可能だ。

混元一気

上昇速度	遅
効果時間	短

範囲内の敵武将の移動速度と武力を低下させる。移動速度の低下は「神速戦法」を使えばオーラが出る程度。効果が絶大な分、ゲージがたまる速度が遅めで効果も短い。うまく範囲内に敵を誘い込んで殲滅できるかどうかが鍵になるだろう。

八角形の効果範囲で範囲そのものも狭い。自城城門前などに設置し、敵部隊を誘い込んだ上でカウンターを狙うのが安定した使い方になりそう。

鉄鎖連環

上昇速度	遅
効果時間	短

範囲内の敵武将の移動速度を大幅に低下させる。ほかの移動速度を下げる陣略と違い、騎兵が「神速戦法」を使ってもオーラを発生させることができない。自城前で相手が号令を使ったときの足止めや、挑発などで相手を無理矢理範囲に入れて攻城につなぐといった使い方が有効。

効果範囲は八角形で小さめ。しかし、悪地形が大半を占める戦場であれば、敵が進軍しやすいルートに設置して足止めできる程度の範囲はある。

主要3兵種基礎知識

兵科ごとに定められた兵種は、それぞれ特徴的な能力を持つ。始めたばかりの人だけでなく、今までプレイしていた人もおさらいの意味でしっかり確認しよう！

騎兵

●移動速度が最も速い！
●ある程度助走すると突撃が可能！
●突撃状態中は弓兵への防御力アップ！

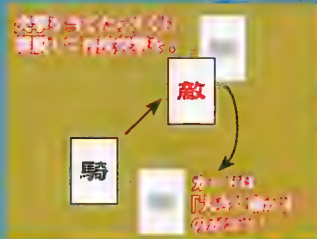
騎兵は全兵種中最も移動速度が早い。また、一定時間停止せずに移動し続けることで加速してオーラをまとう。この状態で敵武将に接触すると「突撃」となり、高いダメージを与えられる。

また、オーラをまとった状態では弓兵の弓による攻撃に対して高い防御力を発揮し、ほとんどダメージを受けなくなる。かわりに、突撃状態で槍兵の無敵槍に接触すると「迎撃」を受けて大ダメージを受けてしまうのだ。

突撃のダメージが高いため、武力以上の攻撃力を発揮することも。どれだけ突撃を使いこなせるかが鍵。

オーラをまとえば弓による攻撃はほとんど通じなくなる。弓兵には騎兵で攻撃するのが有効なのだ。

移動速度と突撃を活用せよ！

前述のように、「突撃」はダメージが高い。これを、「突撃」を決めては離れるという感じで、短時間のうちに連続で繰り返せば敵武将に大きなダメージを与えることが可能。これを「連続突撃」という。

「連続突撃」のコツは、「突撃」を確実に当てるために、敵武将の少し後ろにカードを置くこと。そして、「突撃」の瞬間にカードを敵武将から離れる[illegible]させるのだ。

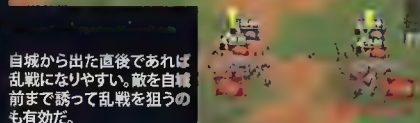
「連続突撃」を使いこなせば、自身より武力が高い相手でも大ダメージを与えることが可能だ。

また、移動速度を活用するのも騎兵を使う上で重要な点。騎兵を分散させることで敵の槍兵をどちらか片方の部隊に引き付け、槍兵の居ない場所で味方と合流したり、敵と味方が戦場の中央でぶつかり合っている間に、一部隊だけその脇をすり抜けて城壁の端で攻城を狙ったりしよう。

敵が全部隊固めて戦線を上げてきたら、素早く端から攻城を狙おう。武力の低い武将で狙うと良い。

苦手兵種への対抗策

騎兵で槍兵と戦う場合、いかに「迎撃」を受けないかが重要になる。無敵槍さえ出てなければ「迎撃」は受けないので、味方を乱戦させて。その間に「連続突撃」を狙うのも有効な対策の一つ。「迎撃」されないようしっかり無敵槍が消えたのを確認して「突撃」を狙おう。武力で勝っている相手には、目前で停止し、そのまま乱戦を仕掛けるのも良い。乱戦であれば、武力の差でそのまま倒すことも可能だ。

味方を壁にして「突撃」！ 槍兵を素早く撤退させ、騎兵が自由に動ける状況にしたい。

自城から出た直後であれば乱戦になりやすい。敵を自城前まで誘って乱戦を狙うのも有効だ。

槍兵

●無敵槍で移動速度の早い相手を迎撃できる
●槍撃でダメージアップが可能
●移動速度は遅め

槍兵は、無敵槍部分を突撃オーラをまとった騎兵に当てることで、「迎撃」による大ダメージを与えることが可能。この「迎撃」は、相手の移動速度に応じて発生するかが決まり、相手が移動速度が上昇する計略などを使用している場合、騎兵以外の兵種でも「迎撃」することが可能だ。

また、「槍撃」は、連続で出せば「突撃」ほどではないにして、まとまったダメージを与えやすい。タメの時間を覚えて素早く繰り出す練習をしよう。

「槍撃」を使えば、相手に接触せずにダメージを与えることも。そのリーチを把握して使おう。

騎兵が攻め上がってきたら、槍兵をその騎兵に向け、「迎撃」を狙おう。「迎撃」はダメージが非常に高いのだ。

敵騎兵をけん制して戦線を上げよう

槍兵を最前線に立たせつつ、味方を槍兵の後ろから徐々に移動させることで、味方を守りながら戦線を上げることができる。特に騎兵の「突撃」を「迎撃」できるので、「突撃」を防ぎつつ前進することができるのが大きなポイントだ。騎兵に弱い弓兵を使っている場合は必須の行動なので覚えておこう。

槍兵を壁にすれば敵騎兵は容易に接近できない。そのまま戦線を上げて万全の態勢で敵城に近付こう。

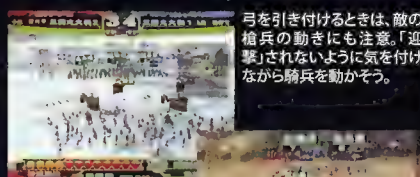
もし、相手を「迎撃」した場合は、そのまま「槍撃」したり、騎兵などの「突撃」で一気にダメージを与えて撤退させてしまいたい。

なお、相手も槍兵を前に押し出してきた場合は、騎兵の動きを止めて乱戦させたり、弓でしっかり狙ったりと、柔軟な対応をしたい。「壁突撃」で槍兵を倒されてしまわないよう注意したい。

攻城役の後ろで「槍撃」を狙うことで、敵騎兵の「突撃」を阻止しつつ攻城のサポートができるぞ。

苦手兵種への対抗策

槍兵は、移動速度が遅く弓兵の攻撃を長く受けてしまう。そのため弓兵に対抗するにはほかの兵種との連動が重要になってくる。

騎兵で弓を引き付ければ、安全に槍を移動させることができる。騎兵は、槍兵から離れ過ぎないように移動させて、射撃を引き付けよう。また、味方の弓兵を先行させて弓兵同士で先に攻撃させておき、その間に接近を狙うのもアリ。

弓を引き付けるときは、敵の槍兵の動きにも注意。「迎撃」されないように気を付けながら騎兵を動かそう。

弓兵を撃ち合わせて接近！ 弓兵は撤退しないように兵力をよく見て危なくなったら後退しよう。

弓兵

- ●停止中は遠距離攻撃可能
- ●走射で移動しながら弓が撃てる
- ●騎兵には弱い

弓兵は、全兵種中唯一遠距離を攻撃できる兵種だ。騎兵を除く兵種は、弓兵による遠距離攻撃を防ぐ手段が基本的には存在しないため、距離さえ離れていればそれらにはかなりの強さを発揮する。

また、今作から、「走射」というテクニックが使えるので、ある程度接近されても距離を調整しながら攻撃できるようになった。

半面、騎兵には弱く、オーラをまとっている騎兵にはほとんどダメージを与えられない。

離れた位置から攻撃できる利点をいかし、味方と連動して敵の接近を阻止しつつ攻撃しよう。

兵力が少なくなって逃げる相手に対して、走射で追いかければ逃さず撤退させることも可能だぞ。

地形や障害物の活用と攻城妨害

障害物や悪地形の後ろに弓兵を置くことで、敵の接近を阻止しつつ射撃することが可能。やぐらや荒地、森など、騎兵が突撃できない場所に陣取ることで安全に攻撃できる。

このように、地形や障害物を最大限活用して遠距離攻撃できる弓の特性をいかしたい。燃え地のように、ダメージを与えられる地形も、相手は接近しにくいので活用したい。

特定の武将が持つ防柵も弓兵を守るのに適している。弓を主力にするならデッキを組むときになるべく防柵を持つ武将を多く入れるようにしたい。

また、攻城中の相手に弓で攻撃することで攻城ゲージの上昇速度を遅くすることが可能。なお、この低下率は弓兵の武力にかかわらず一定。武力の低い弓兵でも十分な効果を期待できるのだ。攻城を遅らせている間に味方が攻撃すると効果的だ。

大きく武力差があっても、弓で攻撃しながら突撃などをすれば、攻城を防ぎつつ撤退させることも可能だ。

苦手兵種への対抗策

弓兵は、騎兵の「突撃」に対して対抗策が無いため、基本的にはほかの兵種でフォローすることになる。最も良いのは槍兵で守ること。相手の騎兵の接近を阻止しつつ射撃しよう。騎兵で守る場合は、「突撃」で相手の足を止め、その間に射撃でダメージを狙おう。なお、相手の武力が低く、兵力も減っていた場合、下手に逃げようとせず、射撃か乱戦を狙うのもいい。

槍で敵騎兵の動きをけん制して弓兵への突撃を阻止しよう。防柵があればさらに守りやすくなる。

ある程度の武力差、兵力差があれば、このまま放置しても相手を撤退させることも可能だ。

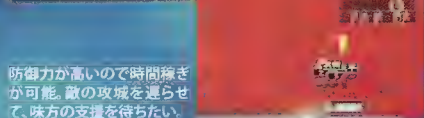
歩兵

攻城兵

「突撃」などの特技が無く、歩兵は大きな特徴の無い兵種だ。しかし、移動速度が槍兵や弓兵より早く、それらの兵種に接近しやすく逃げやすい。その特性を活用するなら、味方の壁として敵に乱戦を仕掛け、その後ろからと「突撃」や「槍撃」を狙っていこう。

攻城兵は移動速度が遅く、敵武将に対する攻撃力は非常に低いが、名前の通り攻城が決まれば城ゲージを大幅に減らすことが可能。また、防御力の高さは特筆もので、乱戦をすると長時間撤退せずに戦うことができる。逆に言えば、攻城兵を素早く撤退させたい場合は、「突撃」など兵種ごとの特技を活かした攻撃をしなければならない、ということになるぞ。

歩兵は移動速度が早いので乱戦した敵を逃しにくい。その間に別の味方で攻撃して敵を撤退させよう。

防御力が高いので時間稼ぎが可能。敵の攻城を遅らせて、味方の支援を待ちたい。

「三国志大戦3」版 各兵種の基本能力

「三国志大戦3」になり、各兵種の基本性能はどうなったのか？ ここではそれらについて説明していこう。

移動速度

騎兵、槍兵、弓兵の基本3兵種、そして攻城兵の移動速度は特に変化は無いが、歩兵は移動速度が大幅に上昇した。騎兵ほどではないが、弓兵よりも早くなったのだ。移動速度の早さを順にならべると、「騎兵>歩兵>弓兵>槍兵>攻城兵」といった順番になる。槍兵から逃げやすくなったのが大きく、端攻城を狙うときに便利になった。

同時に移動して、騎兵が敵城に到着するまでにこの程度の差が生じるようになったのだ。

攻城力

攻城力は、『三国志大戦2』までは基本3兵種の中では槍兵が最も高かった。今作では、騎兵が最も低く、次に続く槍兵、弓兵、歩兵の攻城力は全く同じになり、槍兵と歩兵の攻城力が低下した。そして、最も高いのは攻城兵。だが、攻城力も、前作に比べると低下している。それでも、全体的に攻城力が低下したといえるので、攻城兵の攻城は十分な驚異といえるだろう。

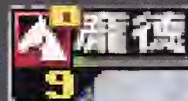
	城壁	城門
騎兵		
その他		
攻城兵		

乱戦の強さ

各兵種で乱戦をした場合、騎兵、槍兵、歩兵は多少の変動はあるものの、ほぼ五分だ。それらに対して、弓兵のみ乱戦では不利になり、同武力、同兵力で乱戦をした場合は、ほぼ弓兵が先に撤退してしまう。

特殊なのが攻城兵。上記のように防御力が非常に高いため、撤退はしにくいものの、攻撃力が非常に低く、同武力でどの兵種にも絶対に勝てないと思っていい。

騎兵vs.弓兵の場合

騎兵と弓兵の同武力の乱戦の兵力。弓兵撤退時に騎兵の兵力はこれくらい残る。

『三国志大戦』技術教本 ～槍撃編～

槍兵の「槍撃」は、自軍部隊の兵力を減らさず攻撃できる強力な固有アクション。状況に合わせて出せるようになれば、そう快かつ戦力アップ間違い無し！

基本は「カードを一定時間止めてから動かす!」

槍撃の出し方は、「武将カードを盤面上で一定時間固定させてタメを作った後、任意の方向に動かす」というもの。武将カードをこすったり回したりして動かし続けると、うまく出せないので注意。武将カードを確実に止めた後、槍撃を出したい方向に動かすことを意識しよう。

出し方を覚えたら、まずは無理に連発しようとせず、一回一回きっちりと出せるように練習。それに慣れてきたら、タメに要する時間を意識するといい。タメ時間を覚えて操作を繰り返せば、連発することもできるぞ。

槍撃を出すには、武将カードを一定時間固定させる「タメ」が必要。やみくもに動かしてもうまく出せない。

武将カードを動かした先で一定時間固定(①)。タメが完了したら槍撃を出したい方向に動かそう(②)。

※黒いラインは武将カードの動き、赤いラインは部隊の移動方向を現します

敵との距離に応じた出し方の工夫

槍撃を敵に当てた後、武将カードを敵方向に動かしたままでは、部隊が敵に突っ込んで乱戦状態になってしまう。続けて槍撃を当てたいときは、槍撃を出した後すぐに武将カードを元の位置に戻し、乱戦を避けつつ次の槍撃のタメを作ろう。

槍撃を連続で当てるには、敵との距離をなるべく一定に保つのがポイント。敵に対して横～斜め後ろに武将カードを固定させてタメを作ると、距離を保ちやすいぞ（左図）。ただし、距離は敵の動き次第で変わってしまうので、敵の動きにも注意しよう。

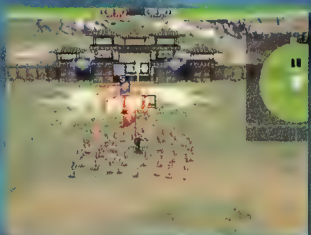
敵が止まっていたり移動速度が遅い乱戦中の場合は、横～斜め後ろにタメて槍撃。一定距離を保ちつつ出せる。

敵が突っ込んでくるようなら、武将カードを下げた状態から一瞬だけ前に出せば、後退しつつ槍撃を出せるぞ。

後退する敵を逃がさず倒す!

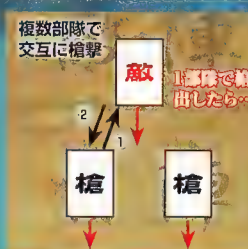
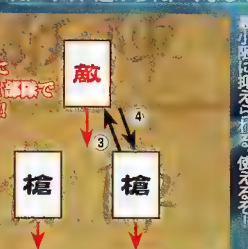
逃げる敵を追いかけて前進し続けているときは、シンプルな操作で槍撃を連発可能。距離を保つために武将カードを戻す必要が無く、動かした先でタメを開始すればいいのだ。

具体的には、敵の逃げる先に武将カードを置き、「少し動かす～固定」を繰り返せばOK。固定する時間が短いとタメができないので、カク、カクと一定のタイミングで動かそう。移動方向に対して垂直に動かすのがベストだが、左右に動かしても出せるのでやりやすい方を使うといい。

敵の移動先に武将カードを置き、ズラすような感覚で少し動かしてすぐに固定。タイミング良く繰り返そう。

槍兵同士なら振り切られることは無く、騎兵や弓兵に対しても、離れるまでに数発は決められる。

複数部隊による槍撃

一発一発のダメージはそれほどでもない槍撃だが、複数の槍兵で当てられれば相当なダメージになる。このときは、盤面上に並べた武将カードを、一つの部隊のような感覚でまとめて操作するのがオススメだ。

槍撃に慣れてきたらチャレンジしたいのが、複数部隊で交互に槍撃を出すテクニック。槍撃を含む無敵槍には、当てた相手の移動速度を下げる効果がある。複数の部隊で交互に槍撃を当てれば、槍撃の当たっている時間が長くなるため、より近付かれにくく、逃げられにくくなるのだ。

自軍に槍兵が2部隊以上居るなら、近付いてくる敵に対して交互に槍撃を当て続ければ、相手の移動速度を最小限に抑えられる。使えるぞ！

そのほかの槍撃技術

防柵を壊しながらの槍撃

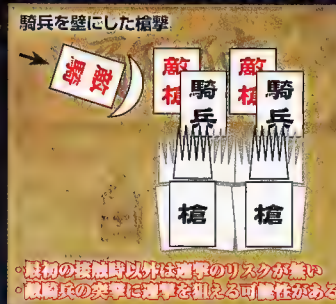
槍兵で防柵を壊す際、敵を追いかけながらの槍撃と同じ要領で、防柵の向こう側に武将カードを置いて一定タイミングで動かせば、防柵を壊しつつ槍撃を出せる。敵の位置次第では、防柵の後ろに居る敵部隊に槍撃を当てられるぞ。

ただ防柵に突っ込むだけでなく、槍撃を出して敵にダメージを与えよう。部隊が防柵に当たる瞬間に槍撃が出るよう調節するのが理想だ。

ほかの部隊を壁にした槍撃

乱戦中は移動速度が落ちるので、ほかの部隊を敵と乱戦させつつ後方の槍兵で槍撃を連発すれば、効率良くダメージを与えられる。特に槍兵に対しては、乱戦中することで槍撃を封じつつ一方的に槍撃を当てられるので有効だ。乱戦させるのは、移動速度の早い騎兵が適任。敵槍兵の手前で一旦停止し、迎撃を防止しつつ乱戦しよう。

前衛部隊を敵の槍兵と乱戦させて無敵槍を消せば、後衛の槍兵で一方的に槍撃を当てられる。騎兵と槍兵が中心のデッキで特に有効となるテクニックだ。

敵が前進し続けると当然距離が縮まってくるので、乱戦役、槍兵どちらも敵に合わせて移動し、一定距離を保つのが重要。距離が狂うと、壁役が敵騎兵の突撃を受けたり槍兵が乱戦状態になるなど、不利な状況となりやすいので注意。

騎兵を一旦停止させてから敵槍兵に乱戦させ、後ろから槍撃連発！ 敵騎兵が突撃を狙ってきたら、乱戦役を少し下げて迎撃を狙おう。

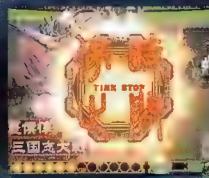
各勢力の注目カード

「3」で充実した高コスト枠を中心に、各勢力の注目武将カードを紹介。自分で使う勢力以外の知識も取り入れ、ライバルとの対戦に備えよう。

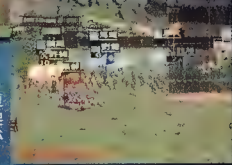
魏

コスト3は【R】夏侯惇のみ。妨害計略と強化計略の特性を併せ持つ「隻眼将の大喝」は、攻守共に使いやすい計略だ。コスト2.5は、魏を代表する全体強化計略を持つ【SR】曹操や【SR】張遼が、デッキの軸として活躍する。また、【R】典韋や【R】許褚は、さまざまなデッキで武力の増強に重宝するぞ。

コスト2は【SR】鄧艾、【R】龐徳、【R】張郃など優秀な武力要員のほか、「機略自在」を持つ【SR】司馬懿も注目。味方に掛ければ強化計略、敵に掛ければ計略効果を消しつつ武力を下げられるぞ。コスト1.5は、刹那系の全体強化計略を持つ【R】羊祜や【R】郭嘉、貴重な槍兵の【UC】于禁、ダメージ計略を持つ【UC】荀攸や【UC】鍾会など、選択肢は豊富だ。

コスト1は【R】賈詡、【UC】程昱など、伏兵と優秀な計略を持つ武将が多い。超絶強化対策となる【C】曹植や、反計系計略を持つ【R】荀彧、【C】李典、【C】劉曄と、武力要員をデッキに合わせて選ぼう。

「隻眼将の大喝」は、範囲内の敵の動きを止め、掛けた敵が多いほど武力が上昇。一定以上武力が上がると移動速度も上がる。複数の敵をまとめて相手にできるぞ。

【R】許褚は募兵で兵力を回復できるので、まずは前衛で突っ込ませるのも有効。兵力が減ったら後方支援に回ろう。

コストは高いが、高い能力値と復活の特技を兼ね備えた【R】夏侯惇。「隻眼将の大喝」は、複数の敵を一気にせん滅できる威力を秘めているぞ。
イラスト：藤子領

魏のみに存在する募兵持ち弓兵の一人で、武力はコスト2.5中最高の10。「虎痴の怪力」は効果時間こそ短いが、武力上昇値はかなりのもの。
イラスト：hippo

【R】夏侯惇デッキサンプル

軍師	【GC】陳羣	再起興軍（地）	知勇兼陣（天）

武将名	コスト	兵種	武	知	特技	属性	計略名
【R】夏侯惇	3	騎	9	7	活勇	地	隻眼将の大喝
【R】張郃	2	槍	7	7	勇	地	魏武の強兵
【SR】司馬懿	2	騎	6	10	伏魅	天	機略自在
【UC】楽進	1	騎	4	3	—	天	強化戦法

【R】夏侯惇は復活の特技があるので、積極的に前線に出せる。要所で「機略自在」を使って攻城を狙おう。また、枚数の多いデッキに対しては、「隻眼将の大喝」で敵2～3部隊をまとめて撃破または撤退寸前に追い込めれば、4枚デッキの弱点となる部隊数の差をフォローすることが可能だ。

蜀

コスト3の【SR】関羽は、高い能力値と使いやすい全体強化計略「忠義の大号令」を所持。コスト分の働きは期待できる。コスト2.5は、安定感の【SR】趙雲と爆発力の【SR】馬超とで迷うところ。そして、武力10を誇る【R】張飛が登場。計略の「挑発」は、知力の低い騎兵に使って迎撃を狙う分には有効だ。

コスト2は、何といっても「劉備の大徳」を持つ【SR】劉備だろう。また、「挑発」を持つ【R】姜維、能力値の高い【R】魏延、高武力弓兵の【R】黄忠のほか、【SR】魏延や【R】趙雲など優秀な武将がそろう。コスト1.5は、特殊な全体強化計略「八卦の戦計」を持つ【SR】諸葛亮、「車輪の指揮」を持つ【UC】法正に注目。コストを圧迫しないのがうれしい。

コスト1は、敵の移動速度を下げる「連環の計」を持つ【R】龐統が相変わらず使いやすい。「回復の舞い」を持つ【UC】甘皇后は、計略使用中は攻め続けられるので、使いこなせれば強いぞ。

「忠義の大号令」は、武力の高い武将との相性が良好。もう一つの選択肢として、ほかの全体強化計略を持つ武将が居れば理想的だ。

「人馬一体」中は、無敵槍に当たっても迎撃を受けなくなる。要所で使って敵の戦線を乱し、得意とする攻城パターンに持ち込もう。

高いコストと武神の名に恥じぬ、優秀な能力を持つ【SR】関羽。「忠義の大号令」はもちろん、高い武力と募兵の特技[illegible]
イラスト：杉浦善夫

三つの特技と「人馬一体」を持ち、非常に扱いやすい【SR】趙雲。武力が9と高く「白銀の獅子」の爆発力が高い【SR】馬超とどちらを選ぶ？
イラスト：杉浦善夫

【SR】関羽デッキサンプル

軍師	【GR】馬謖	転身再起（天）	回復奮陣（人）

武将名	コスト	兵種	武	知	特技	属性	計略名
【SR】関羽	3	騎	10	7	勇魅募	天	忠義の大号令
【R】魏延	2	槍	8	5	募	天	大車輪戦法
【SR】劉備	2	槍	6	7	活魅募	人	劉備の大徳
【C】張松	1	騎	1	7	—	人	蜀への誘導

武力の高い【SR】関羽が居る上、主力3部隊が募兵の特技を持つので戦線を維持しやすいのが特徴。部隊数の差は、【C】張松の「蜀への誘導」でカバーしよう。態勢が整ったら、状況に合わせて「忠義の大号令」と「劉備の大徳」を使い分けるのがセオリー。士気を12ためて両方使うのも超強力だ!!

呉のコスト3武将は【R】孫策。[illegible]では決定打に欠けるので、[illegible]武将と組み合わせたい。コスト2.5で注目なのは【SR】甘寧。武力9・知力5・[illegible]に加え、全体強化計略の「河賊の粘り」を持つ使い勝手のいい武将だ。

コスト2ではまず、「赤壁の大火」が強力な【R】周瑜が挙がる。ため系の全体強化計略「[illegible]」を持つ【R】[illegible]にも注目したい。また、[illegible]【R】太史慈、[illegible]【R】丁奉など、[illegible]。コスト1.5は全体強化計略を持つ【R】[illegible]や【R】[illegible]をはじめ、「火計」を持つ騎兵の【C】朱桓、[illegible]を持つ【UC】[illegible]など、[illegible]。

コスト1は[illegible]、デッキの[illegible]。[illegible]【UC】[illegible]、【UC】[illegible]などが使い勝手がいいぞ。

【R】孫策デッキサンプル

軍師	【GC】魯粛	再起興軍（人）	知勇兼陣（地）

武将名	コスト	兵種	武	知	特技	属性	計略名
【R】孫策	3	槍	10	5	勇魅	人	雄飛の時
【R】孫権	1.5	弓	4	7	柵魅	地	若き王の手腕
【C】朱桓	1.5	馬	4	8	―	人	火計
【UC】韓当	1	弓	3	2	柵	地	強化戦法
【UC】張紘	1	槍	2	8	伏	人	浄化の計

じっくり戦い、士気がたまったら「雄飛の刻」で戦線を上げつつ、「火計」や「若き王の手腕」を使い分けて攻城を狙うデッキ。武力の高い【R】孫策を前線に出し、後方から弓兵や騎兵でフォローしよう。【R】孫策を乱戦させる場合は、敵騎兵の突撃をくらわないよう【UC】張紘でけん制したい。

召喚系計略の性質と活用法

下記の計略で呼び出せる召喚兵は、使用武将が撤退しても消えず、召喚兵自身が撤退するまで戦い続けてくれる。ただし、すでに味方の召喚兵が居る状態で、さらに召喚系計略を使用することはできない。

援護兵は、使用武将に付き従うように移動（位置はカードの向きで変化）。使用武将が帰城すれば一緒に帰城し、城内ではしっかり兵力が回復するぞ。囮兵、突撃兵は、呼び出された場所から一直線に攻城を目指す。

計略名	必要士気	計略内容	所持武将
約束の援兵	4	援護兵（弓兵）を1部隊召喚する	【R】太史慈
援護兵召喚	4	援護兵（弓兵）を2部隊召喚する	【R】徐盛
囮兵召喚	3	囮兵（歩兵）を1部隊召喚する	【C】祖茂
突撃兵召喚	4	突撃兵（歩兵）を1部隊召喚する	【UC】魯粛

イラスト：ファントム

イラスト：[illegible]

活用法1:全体強化系との組み合わせ

召喚兵は計略や奥義の対象になるので、計略範囲に入れて全体強化計略を使えば、召喚兵の武力も上昇！　強力な攻めを展開できる。特に【R】太史慈や【R】徐盛の援護兵は弓兵なので、【SR】呂蒙の「麻痺矢の大号令」との相性が抜群だ。

召喚兵も「若き王の手腕」や「麻痺矢の大号令」などで強化できる。戦略に取り入れて攻めの幅を広げよう。

活用法2:攻城力の強化

攻城が確定する状況で使えば、単純に城ダメージを召喚兵分増やせる。また、敵の部隊が残っている状況でも、召喚兵を呼び出して自軍の部隊を増やしつつ攻城を狙えば、敵の防衛の手が足りなくなり攻城できる可能性が上がるぞ。

例えば敵が1部隊、味方が【C】祖茂だけという状況。「囮兵召喚」を使った後に【C】祖茂が離れれば、どちらかの攻城が確定するぞ。

活用法3:士気飽和の解消

召喚兵はそれ自身が撤退するまで効果が続くので、使用武将に追従する【R】太史慈や【R】徐盛の計略なら、いつ使っても士気が無駄にならない。士気が余りそうなときに使うと有効だ。これを生かし、2勢力以上のデッキに入れるのも面白い。

士気が満タンになりあふれてしまいそうなときは、【R】太史慈や【R】徐盛の計略が役立つ。士気を無駄にすることなく自軍を強化できるぞ。

群雄

コスト3の【SR】呂布は、何と武力が10を超える10＋。「天下無双」の破壊力も増し、武力では敵無しだ。コスト2.5には、群雄唯一の全体強化計略「暴虐なる覇道」を持つ【SR】董卓が居る。被城ダメージが減ったので、暴虐デッキの台頭も十分考えられる。また、武力10に加え勇猛を持つ【R】華雄も注目だ。

群雄にコスト2武将は居ないが、コスト1.5は優れた武将が多数存在。群雄特有の完殺系計略を持つ【R】賈詡、【C】胡車児のほか、直接敵城にダメージを与えらえる計略を持つ【SR】貂蝉、武力要員の【SR】呂姫や【UC】紀霊など、選択肢は幅広い。

コスト1で目立つのは、「暗殺の毒」が強力【UC】李儒。また、【UC】董白の「退路遮断」は、ほかの計略と合わせれば高い効果を発揮する。【C】張梁は歩兵ながらコスト1で唯一の武力5を誇り、群雄の専売特許、復活を持つ武力3武将も【C】裴元紹、【C】程遠志、【C】馬元義と3兵種そろっているぞ。

「天下無双」は武力上昇値が非常に高いものの、兵力の回復量は少ない。迎撃のリスクなども考慮し、兵力に多少余裕がある状態で使いたい。

「陥陣営」は、やぐらの多い戦場や防柵のデッキ相手に真価を発揮。一発で破壊して回る様子はそう快感抜群！

イラスト：獅子猿

全武将カード中最高の武力10＋を誇る。「天下無双」は前作より効果時間が短くなったものの、知力も上がるようになり効果はアップしている。

イラスト：三好載克

前作では強制的に前進していた「陥陣営」だが、『3』では自由に行動可能。効果中は障害物を一発で壊せる上、攻城力や武力も上がるので強力だ！

【SR】呂布デッキサンプル

軍師	【GC】陳宮	再起興軍（人）	知略昇陣（天）

武将名	コスト	兵種	武	知	特技	属性	計略名
【SR】呂布	3	馬	10＋	1	勇	天	天下無双
【C】裴元紹	1	馬	3	1	活	地	強化戦法
【C】程遠志	1	槍	3	1	活	天	強化戦法
【C】馬元義	1	弓	3	1	活	天	麻痺矢戦法
【C】張魯	1	弓	2	6	―	人	五斗米道
【UC】李儒	1	弓	1	8	柵	天	暗殺の毒

部隊の数と復活の特技を生かし、開始直後から攻め込むデッキ。波状攻撃を仕掛けつつ、「天下無双」で攻城を狙おう。苦手な計略に対しては、【SR】呂布一人を狙わせたい。ダメージ計略の場合は「五斗米道」で復活させ、妨害計略には【SR】呂布が戦力にならない間、李儒の「暗殺の毒」で防衛だ。

完殺系計略の性質と活用法

武力低下（上昇）のほか、撤退後に復活するまでのカウントを延ばす、という特殊な効果を持つ完殺系計略。【R】賈詡の「完殺の計」は、計略効果中の敵を撤退させると復活カウント＋15。【C】胡車児の「完殺戦法」は、計略効果中の【C】胡車児が敵を撤退させると復活カウント＋20だ。この効果は重複するので、状況次第では一気に勝負を決められることも。

ただし、【SR】張角の「黄巾の乱」など無条件で復活させる計略は、延ばした復活カウントに関係無く復活させられる。敵にそれらの計略を持つ武将が居る場合は注意したい。

完殺の計を2回受けると復活カウント＋30！

イラスト：ファントム

武力低下と完殺の効果がある「完殺の計」。【C】董白の退路遮断などと組み合わせ、確実に敵を撤退させたい

イラスト：ハマサカキミオ

「完殺戦法」は自身の武力が上がり、効果中に敵を倒すと復活カウントが増加。【C】胡車児でトドメをさそう

新システム 走射を習得せよ！

弓兵の新特殊アクション「走射」は、部隊を一定時間を停止させた後に動かすと発動。少しの間だが移動速度が上がり、移動中にも弓を撃てる。槍撃と違い、盤面上でカードを止めていても部隊が動いているとタメが成立しないので注意。

ターゲットを切り替える際は、走射をしながら武将カードの向きを変えるといい。弓を撃ち続けるのでロスが無くなるぞ。

実戦での使い方

便利なのが敵の攻城を防ぐとき。弓攻撃だけでは攻城を許してしまうようなら、走射で乱戦を仕掛けにいこう。乱戦後も、基本的には停止させておくといい。敵が逃げたときは弓を撃ち始めてくれるし、乱戦中でも走射のタメは成立するので、再び走射で距離を詰めることもできる。

敵を追いかける場合だが、本作では弓兵の移動速度が下がっているので、今までのような感覚で槍兵などを追っても倒し切れないことがある。この点は慣れるしかないので、まずは早めに走射で距離を詰めるクセをつけていきたい。

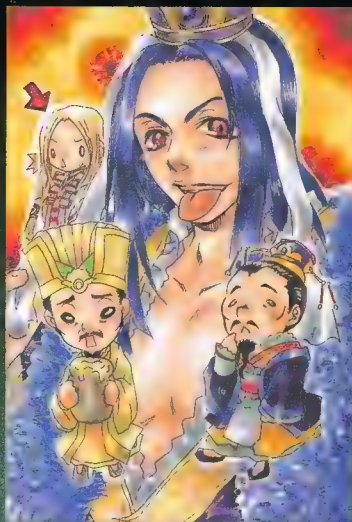
弓攻撃を撃ち続けたのでは攻城されてしまうと判断したら、走射で乱戦に持ち込もう。

敵の槍兵などを追いかける際には、早めに走射で距離を詰めておくことを意識しよう。

三国志大戦享楽的雑多企画頁

銅雀台

中華統一戦 開幕!!

皐月トミィ殿が十四州を制覇し、覇者昇格戦特集が発生！　今回のお題「皇帝」の作品を掲載された方々は、みな二階級昇格となっております!!

(昇格戦・福岡県　皐月トミィさん)

☆生き生きとした表情、斬新なアイデアや構図に、同じ投稿者の皆さまからもファンコールが殺到中の皐月殿の作品。今回は孫晧、袁術、劉禅の三愚帝と、後ろの司馬炎様の皇帝デッキで統一戦に挑戦!?

(四州・神奈川県　未虎さん)

☆曹軍との苦戦に、各勢力の皇帝・覇王に関係する美女が応援に集結!!　全員のお名前、ちゃんと分かりますかな?

(九州・山口県　里田里見さん)

Ⓗ天下統一の最初は、やはり曹操殿との合戦から。この赤のすごみ……覇王の風格です！

曹魏総力戦

(九州・広島県　K☆ペンギンさん)

☆ご子息にして内政の帝・曹丕殿もご出陣!?　戦は苦手ながらもこのカリスマ、やはり曹家の血は偉大なのですな。

(十一州・大阪府　J・Bさん)

☆激戦の末、献帝様とこの魅力的な曹皇后のお言葉添えで曹軍と和解。可憐な美姫の応援を受け、統一戦は続く！

蜀漢大徳論

(九州・大阪府　華南さん)

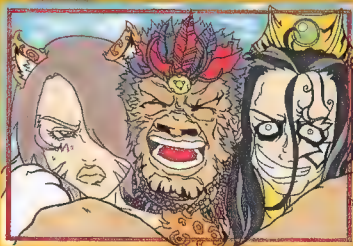
☆劉備夫妻自らお出迎え!?　少し清楚粛々たる甘皇后様というのも、実に麗しいですな！

(九州・北海道　くらげさん)

Ⓗ徳の人・奮激皇帝からは、ものすごいエールが!?　関興殿と張苞殿も、皐月軍を全力支援の姿勢です！

(二州・沖縄県　泉かなめさん)

Ⓗ応援後は普段の平和な風景に。阿斗（劉禅）君は無論、後ろのパパがラブリー（笑）。

南蛮心服行

(五州・東京都　KURA君)

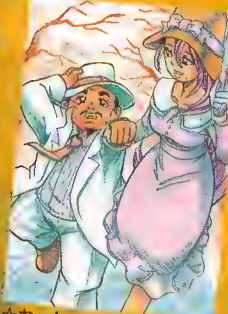
☆我らが南蛮王・孟獲殿は、弟君や奥さまとともに大歓迎を！　怖そうですが、気はいいのです。

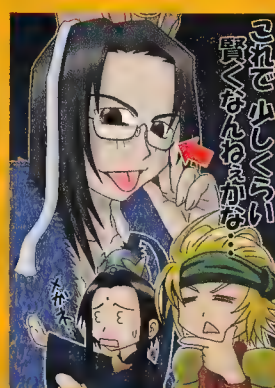
(七州・神奈川県　PAYPAY君)

Ⓗおッ、おや!?　某群雄伝のごとく、巨星・諸葛亮を南蛮王が打倒してくださいましたよ!?　統一最大の強敵が倒れたところで、南蛮との同盟も成立です！

愚帝平定劇

(二州・千葉県　桂・M2・蒼樹さん)

☆母、姉、妹と家族お三方で、新時代の各皇帝を描いてくださいました！　皇帝は世に一人、皐月軍のメイン・孫晧殿の命運は!?

(七州・宮城県　はなやか涼子君)

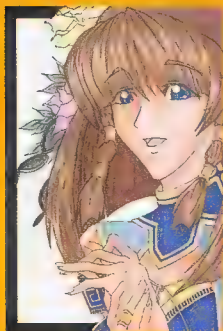
☆おっと、劉禅殿は敬哀皇后とご旅行に!?　帝の座よりも自由を愛し、劉禅殿、ここにて戦線離脱！

(二州・大阪府　三神零式君)

☆忠臣・張悌殿と沈瑩殿のメガネ支援で、孫晧殿の知力が大幅アップ!!　「意地の勅命」で見事、皇帝の中の皇帝となられました。天下統一、達成です!!

五連戦制覇により、覇者昇格決定!!

三国投稿演義 活

復活の舞い

今回は普段の投稿に加え、過去の投稿作品から、誌面に掲載しきれなかった優秀作を復活掲載して参りますぞ！

（一州・愛知県　黒鴎さん）
☆二喬が妹君、【UC】小喬様の笑顔。花も恥じらい花弁を伏す、まさに江東の宝ですな！

（一州・愛知県　みわさん）
☆こちらは【R】小喬様の、大輪とは違う花繚乱のお姿。あどけなさが愛らしいッ！

（二州・愛知県　京也さん）
☆コスト8ジャストの孫家デッキ！　ひそかに弓兵の弟君が、しっかり騎兵二人から遅れているのが微笑ましいですな（笑）。

（三州・青森県　デン助さん）
☆張姫、関銀屏の闘姫二人が競演！『2』では物語と違い、関興＆張苞よりも活躍した感がありました（笑）。

（六州・奈良県　くりまんじゅさん）
Ⓗこちらは王桃嬢の元気な……って関索殿、止めてくだされ！　みッ、見えッ（以下関一家で処刑）。

羊祜軍

（三州・福岡県　赤松セリさん）
☆このように晋へと繋がる国の礎を築く人物に、すべからく関わっていた羊祜殿。『2』終焉への想いと『3』新時代への期待を込めて、大トリを務めていただきました！

（五州・埼玉県　涼風君）
☆蜀の字を背負う、可憐な王桃嬢のお姿。蜀は桃園の誓いに支えられし国、すなわち国花は桃ということに!?

次回から「銅雀台」は『3』へ引き継ぎ！

当投稿コーナー「銅雀台」は『三国志大戦3』稼働に伴い、次回よりリニューアル致します！　ゲームと同じく、階級は勝手ながら一度リセットさせていただきますが、以下の階級の皆さまには称号をお贈りしますぞ。

以下の方々には引き継ぎ称号が！

覇者（皐月さん）→ 投稿帝

九州以上の方	大英傑
六州以上の方	英傑
三州以上の方	勇将
一州以上の方	良将

今後は名前に称号をお付けする、称号付け替えシステムを導入します！　無論これからも投稿イベントなどで特殊称号はゲットできますゆえ、手に入れた称号の中からお好きなものを選び、作品裏などにお書き添えくだされ!!

最終的な投稿最多勢力は

涼……11.2%	袁……5.4%
魏……25.4%	蜀……27.3%
呉……23.4%	他……7.3%

蜀

『2』での投稿数が一番多かった勢力は、蜀となりました！　次からはこの表もリセットされますぞ。

銅雀台速報

DVD付き最速ガイドブック「三国志大戦3 入門指南書」

『3』から『三国志大戦』にデビューした人に最適のムック“入門指南書”が、1,200円（税込）で発売中！　必要な知識やテクニックを一から詳しく解説した入門ガイドに加え、付録DVDで分かりやすい実演教習を実施！

さらに、武将カード【EX】趙雲が付属。これは初心者のデッキ強化から、上級者の通な使い方まで対応できる優良カードだ！

すぐに使える武将カード【EX】趙雲付き！

「銅雀台」では「三国志大戦」の投稿作品を大募集中です！　あて先はこちら→　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部「銅雀台」係　メール投稿はafro@arcadiamagazine.com宛てに、住所等とともに「銅雀台」宛てと明記の上お送りを！　●マークがある投稿者の方のHPは、http://arcadiamagazine.com/の「投稿者リンク」に掲載中！

時代と戦場と常識を越え、最強バトルが大開幕!

機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム MOBILE SUIT GUNDAM VS. GUNDAM

機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム
■メーカー　：バンプレスト
■ジャンル　：チームバトルアクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日　：2008年初春予定
■使用基盤：SYSTEM256専用

Text：田渕健康

発表と同時に話題沸騰しまくりのVS.シリーズ最新作、今回は皆さんお待ちかね、登場MS大公開!

1P SELECT MOBILE SUIT 16
ゴッドガンダム
COST 3000GP

ずらりそろった32機

ドキッ! ガンダムだらけのVS大会!(カプルもいるよ!)

本作に登場するMS（モビルスーツ）は、映像化されたガンダムシリーズ全15作品から選りすぐられた珠玉の32機！　これにモビルアシスト時の援護を加えれば、実に60機を超す機体がゲームに登場することになる！　まさに、どこを切ってもハズレ無し、オール主役といっても過言ではない豪華な顔ぶれなのだ。さらに、兵装換装が可能な機体（ストライクガンダムやガンダムMk－Ⅱ）は、ゲーム中にいつでも兵装をチェンジすることができるので、プレイヤーは実質的に初期選択可能数以上のMSを扱うことになるのだ！　一つ忠告しておく……死ぬほど多いぞ。

画面構成を覚えずして、何が戦いか!

シリーズ現役の君も、本作デビューを企んでいるニューカマーの皆さんも、まずは画面構成を見ていただきたい！　ゲームルールは従来のVS.シリーズと同じく2on2。最大4人までの同時プレイが可能である！

戦力ゲージ

上の緑が自軍、下の赤が敵軍の戦力ゲージを示している。これをゼロにすれば勝負は付くって話だぜ！

Gゲージ NEW

自チームがピンチになることで蓄積され、、MAXになると「Gクロスオーバー」という大技を使用できる。チーム単位で設定されているぞ。

CPU僚機への指令

チームメイトとの二人同時プレイの際には関係無いが、一人用でCPU戦をプレイするときには、相棒となるCPUに「行動指針」を与えることができる。戦局や目的に合わせて、的確な指示を出すことが勝利につながる。

自機の情報

上から耐久力、機体名、パイロットの名前を表示。ダメージを受けると耐久力は減っていくぞ。

ブーストゲージ

ジャンプした際と、ジャンプ後の空中ダッシュを使った際に減少する。機動力が高い機体ほどゲージが多い。

ロックオン警告

敵からロックオンを受けている際に知らせてくれる警告。前後左右、ロックされている方向が明滅するぞ。

作戦時間

作戦時間内に相手の戦力ゲージをゼロにする、または設定された勝利条件を満たす勝利となる。

レーダー

自機を中心として、味方機や敵機の場所が表示される。こまめに確認して、敵機との位置関係を把握しよう。

モビルアシスト回数 NEW

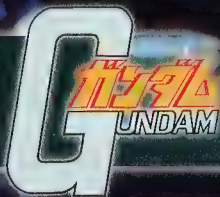
本作から導入された「モビルアシスト」を使用できる回数。使用回数は基本的に増加はしないが、再出撃の際には初期値まで回復する。

武装残弾表示

各MSが使用できる武器の残弾数を表示している。ボタンの組み合わせで出せる特殊攻撃のほかに、ボタン押し続けで発射できるチャージショットなどが存在する。弾の切れ目が命の切れ目、残弾数には常に気を配ろう。

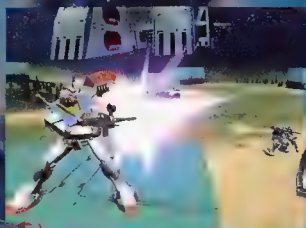
G-CROSS OVER
TEAM A
TIME 173
RADAR
Zガンダム
ASSIST MOBILE ASSIST ×4
WEAPON-1 8
WEAPON-2 5
COMMAND ノーマル
ARMOR 600
ガンダム MOBILE SUIT
アムロ PILOT
BOOST

君は生き延びることができるか?

モビルスーツ名鑑 Vol.1

最初に紹介するのは、記念すべき「ファーストガンダム」に登場した超有名機体! この抜群の存在感……圧倒的じゃないか!

RX-78-2 ガンダム

元祖・白い悪魔

アムロ・レイが搭乗し、一年戦争でマジありえない戦果を上げた地球連邦軍の白兵戦用モビルスーツ。各種ビーム兵器に加え、本作では特殊射撃でいつでも放てる「ビーム・ジャベリン」も武器に加わった。元祖・主役ならではの貫禄を見せ付けろ!

おなじみの振り向きざまショットも再現! これを決めれば精神的にも優位に!?

[illegible]射撃武器、シールドを装備し攻守ともに安定した性能を発揮する。

RX-75 ガンタンク

砲戦の鬼

なんと! 本作では驚きの攻撃法が採用された! コアファイターに乗っているのは誰か……?

後方からの砲撃戦をメインに活躍した、長距離支援用モビルスーツ。パイロットはハヤト・コバヤシ。前線での格闘戦は苦手中の苦手だが、中～長距離においての砲撃は見るべきところがありまくる。

MS-09 ドム

黒いカリスマ

[illegible]のプラモデル(byジオン脅威のメカニズム)。BGMが聞こえてきそうな1カット。本家本元の[illegible]Aの威力を見せてやれ!

三本の矢の教えと同じく、力を合わせることの素晴らしさを我々に教えてくれたジオン軍重モビルスーツ。脚部に内蔵されたホバーによる高速移動で、敵陣へと切り込んでいこう。新システムの「モビルアシスト」を使えば、ジェット・ストリーム・アタックの再現も可能に!

MS-06IIS シャア専用ザク

フラッシュバックに奴の影

性能はともかく、通常の3倍はカッコいいシャアザク。MS戦は機体の性能じゃないことを教えてやろう!

赤い彗星ことシャア・アズナブルが搭乗した、ジオン軍の指揮官用モビルスーツ。ザクとは思えぬ機動力で敵を幻惑してやろう!

命なんて安いものだ。基本操作に比べればな

機体の移動

射撃　格闘　ジャンプ

ターゲット切り替え

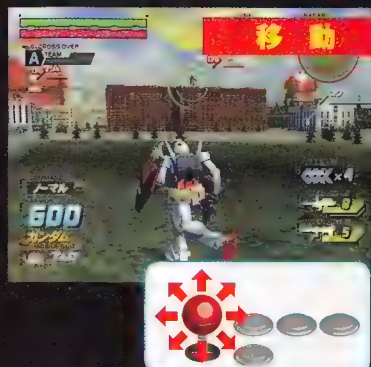
スタートボタン(指令/通信)

これまでのシリーズと同じように、8方向レバー+4ボタン+スタートボタンですべてのアクションを繰り出せる。特に大きな変更は無いぞ。

使用できるモビルスーツは数あれど、基本操作さえ覚えておけば、ほぼすべての機体を自由に操作することが可能だ。ただ、特殊行動(変形)や各種特殊攻撃は機体ごとに違ってくるので、基本操作と機体別の固有アクションをしっかりと把握して出撃するといいだろう。次のページからは、各特殊操作を解説してあるぞ。

複雑な操作を必要とせずに多彩なアクションが出せるのが、VS.シリーズの人気の秘密。基本操作を一通り覚えたら、対戦にチャレンジだ!

基本操作ピックアップ!①

何事も基本が大切! ここでは、移動系に関する基本的な操作方法を解説していこう。これまでVS.シリーズをやり込んだ人も復習を!

通常移動は8方向レバーを使う。機体によって移動速度は変わるぞ。ボッ立ち状態だと即座にロックオンされるので、常に移動しておこう。

レバーを同じ方向へ素早く2回入れると、短距離を素早く移動するステップ動作。空中でも可能なので、これで敵の攻撃を回避しよう。

シールドを装備している機体は、シールドに敵弾が当たると自動的にシールド防御をする。一部の機体はコマンド入力でもシールド防御可能。

倍返しで敏感すぎる モビルスーツ名鑑 Vol.2

第08MS小隊

「ポケ戦」からはアレックス、ザク改。「08小隊」からは陸ガン、グフ・カスタムが出撃!

RX-79(G) 陸戦ガンダム

陸戦の雄

RX-78の余剰パーツを使用して組み上げられた、連邦軍の陸戦型MS。劇中ではシロー・アマダをはじめとする08小隊メンバーが搭乗し、骨太の活躍ぶりを見せてくれた。

背部にあるコンテナからは、予備の武器を取り出すことができるのだ!

劇中で見せた鬼神のごとき動きは健在! 真のエースの意味を知れ!

MS-07B-3 グフ・カスタム

ジオン軍のエースパイロット、ノリス・パッカード大佐が搭乗した局地戦用MS。ヒート・サーベルとガトリングシールドを携帯し、接近戦では無類の強さを誇る。

RX-78-NT-1 アレックス

NT仕様の実験機

「機動戦士ガンダム0080 ポケットの中の戦争」で登場したニュータイプ専用試作モビルスーツ。パイロットはクリスチーナ・マッケンジー。強力な固定武装として、腕部にガトリング・ガンを装備。追加装甲のチョバム・アーマーを装着し、フルアーマー形態になることが可能。

チョバム・アーマーを装備した状態で出撃してくるアレックス。強固な装甲を活かして戦え!

MS-06FZ ザクII改

戦史に載っていない英雄

見た目はザクだが、性能はドム並に向上しているザク改。この作品でバーニィを男にしてやろう!

「機動戦士ガンダム0080 ポケットの中の戦争」に登場するジオン軍量産型MS。武装、出力ともに初期のザクとは比べ物にならないほど改修されている。パイロットは、核からコロニーを救うために戦ったバーナード・ワイズマン。

阻止臨界点で星の刻の涙を見る
モビルスーツ名鑑 Vol.3

「0083」からはGP02およびGP03の2大ガンダム、『Z』からは前・後期の主役機、ガンダムMk-IIとZガンダムが登場!

駆け抜けた嵐

RX-78GP02A ガンダム試作2号機

アトミックバズーカを装備した試作型強襲用MS。デラーズ・フリートに所属するアナベル・ガトーに奪取され、星の屑作戦で使用された。

[illegible]アトミックバズー[illegible]でん数が少ない必殺の一撃[illegible]グで使用するか[illegible]

星の屑を穿つために

RX-78GP03S ガンダム試作3号機

『[illegible]ム0083 STARDUST MEMORY』に登場する試作型宇宙戦用MS。劇中では「デンドロビウム」の中核として活[illegible]パイロットはコウ・ウラキ。

[illegible]機でも、アームドベースオーキスの武装を使用可能。機動性は折り紙付きの上、火力の面でも問題無いぞ。

新たなる火種

RX-178 ガンダムMk-II

『機動戦[illegible]Zガンダム』に登場する、ティ[illegible]ンズが開発した汎用試作型[illegible]パイロットはエマ・[illegible]ン。Gディ[illegible]とドッキングすることで、[illegible]ーガンダムとなる。

Gディフェンサーはゲーム中でも着脱可能。状況に合わせ、スーパーガンダムか無印Mk-IIで戦うかを選んでいこう。

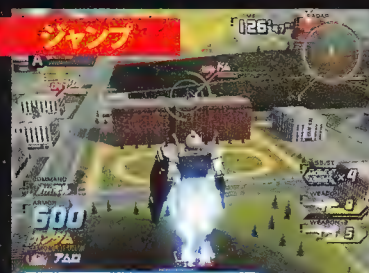
その機体は、想いを力に変える

MSZ-006 Zガンダム

エゥーゴの攻撃型試作可変モビルスーツ。パイロットはカミーユ・ビダン。ウェイブライダー形[illegible]に変形することが可能で、高[illegible]動力を誇る。

巨大なビームサーベルを構えるZ! 機体に極秘裏に搭載されていたバイオセンサーと関係が!?

基本操作ピックアップ!②

基本操作その2として、ブーストゲージを使用する特殊な操作方法を紹介。フィールドを自在に駆けるためにも必要となる操作だ。

ジャンプボタンを押し続けている間、ブーストゲージを使用することで上昇。ジャンプ中はレバー入力で方向を制御することができるぞ。

ジャンプボタンを素早く2回押すと、レバーを入力している方向に高速で移動可能。相手との距離を詰めたり、間合いを取るときに活用しよう。

一部のモビルスーツには「可変能力」が備わっており、ジャンプボタンを押しながらレバーを同方向に2回の操作で変形が可能。変形後は使用可能武器が変わり、機動能力が格段にアップする。変形中はブーストゲージが減少していくぞ。

地球が持たんときが来ている

モビルスーツ名鑑 Vol.4

逆襲のシャア

『ZZ』からは主役機と名脇役、『逆シャア』からは伝説の最後を看取ったνガンダムとサザビーが登場！

超重火力合体変形MS

MSZ-010 ZZガンダム

『機動戦士ガンダムZZ』に登場するエゥーゴの汎用攻撃型可変試作重MS。パイロットはジュドー・アーシタ。全身に火器を備え、歴代ガンダムの中でも抜きん出た圧倒的攻撃力を誇っている。

ZZのモビルアシストは、2機のコアファイターが援護に来てくれる。

落ちる空に抗う者

AMX-004-2 キュベレイMk-II

アクシズで作られた、ニュータイプ用の試作モビルスーツ。強化人間である少女、エルピー・プルが搭乗する。多数のファンネルによるオールレンジ攻撃を得意としており、機体自体の機動性も高い。

ファンネルによるオールレンジ攻撃が発動！ 隣に居るシャイアンレッドの機体は……

最後の「赤い彗星」

MSN-04 サザビー

劇場用作品『機動戦士ガンダム逆襲のシャア』に登場したシャア専用のMS。ファンネルを搭載し、高い基本性能を誇っている。

サザビーの隣にいるヤクト・ドーガはモビルアシスト要員!? ジオン系MSの集大成ともいえる機体、使いこなせるか!?

サイコフレームが光を放つ！

RX-93 νガンダム

RXシリーズの頂点ともいうべき機体だけに、その性能は群を抜けて高い！ まさにエースたけが使える機体だ！

アムロ・レイが自ら設計、製作にかかわったニュータイプ専用試作MS。形状が特徴的なフィン・ファンネルは、オールレンジ攻撃のほかにも、メガ粒子を応用したバリアフィールドを形成することができる。

多彩な攻撃手段をマスターせよ！

各機体には複数の攻撃手段が存在しているが、最初に押さえておきたいのが、「メイン射撃」「サブ射撃」「格闘」の三つ。これらはほぼすべての機体に備わっているベーシックな攻撃手段なので、まずはこの三つを主軸として戦っていこう。射撃武器には残数制限があり、撃ち尽くすとリロードされるまで待たなければならない。

メイン射撃

最も基本的な攻撃手段。手にしたビームライフルやマシンガンでの遠距離を攻撃する。撃ち尽くすとリロードの時間が発生する。

サブ射撃

メイン射撃の補助的な意味合いを持つ射撃武器。機体によっては、メイン射撃よりも取り回しがいいものがあるので積極的に使おう。

格闘

ビームサーベルなどの格闘戦用の武器で、敵に接近戦を仕掛ける。接近しないと当てることはできないが、連続攻撃なども可能！

ふははは怖かろう

モビルスーツ名鑑 Vol.5

宇宙世紀もいよいよ後半！「F91」からは主役機F91とビギナ・ギナ。「Vガンダム」からは前・後期の主役機が登場するぞ！

F91 ガンダムF91

サナリィ謹製試作MS

「機動戦士ガンダムF91」に登場した地球連邦軍の試作モビルスーツ。パイロットは民間人のシーブック・アノー。機体のリミッターが解除されると、装甲の剥離現象による「質量のある残像」が発現する。

高い機動力に加え、ビーム・ライフルのほかにヴェスバーといった強力な火器を有する。

XM-07 ビギナ・ギナ

コスモ・バビロニアの旗印

クロスボーン・バンガードの指揮官用高機動試作モビルスーツ。パイロットはセシリー・フェアチャイルド。背部のフィン・ノズルにより、高い機動力を実現している。F91と共闘し、ラフレシアの撃墜に成功した。

[illegible]運命にほんろうされた少女・セシリーが駆るビギナ・ギナ。ビームシールドも実装。

LM312V04 Vガンダム

白き反抗者

分離・変形を駆使して独特の機体運用が可能となるVガンダム。かく乱戦法で相手チームを引っかき回していこう！

「機動戦士Vガンダム」の主役機。ザンスカール帝国に反抗するリガ・ミリティアが開発した、分離合体変形可能の汎用性が高い機体。パイロットは、民間人だったのにこっそりちゃっかりパイロットの英才教育を受けていたウッソ・エヴィン。

LM314V21 V2ガンダム

光の翼が未来を拓く

火力、防御力を向上させるアサルトバスター装備。光の翼と合わせて使えば威力絶大!?

Vガンダムをベースにミノフスキードライブを搭載し、驚異的な機動力を得た機体。アサルトバスター装備に換装することが可能で、[illegible]からはビーム粒子である「光の翼」を出現させることが可能。

機体ごとの特殊操作を使いこなせ！

先に紹介した基本的な攻撃は、ほぼすべての機体が共通して使える攻撃法だが、機体によっては「特殊な効果」を持った攻撃法が存在する。タメにより強力な攻撃を使える「チャージショット」や、高い攻撃力を誇る「特殊格闘」は、ぜひともチェックしておこう。「特殊射撃」操作では、兵装換装できる機体もあるぞ。

チャージショット

射撃ボタンを押しっぱなしにしてチャージし、MAXになった状態でボタンを離すと発射可能。さまざまな行動をキャンセルして出せる。

特殊射撃

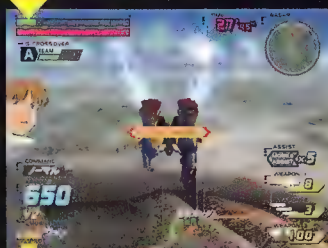
射撃とジャンプボタンを押すことで発動する攻撃。ストライクガンダムなどは、この操作で兵装を変えることが可能だ。

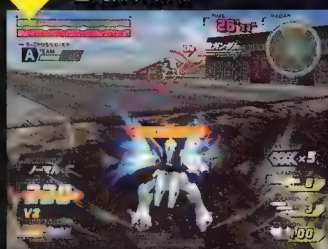
特殊格闘

格闘とジャンプボタンを同時に押すと使用できる攻撃。相手の不意を付いたトリッキーな動きで攻撃したり、高威力の一撃を放てる！

新システム
「コストオーバー」による耐久力減少

VS.シリーズでは、機体が撃破されるたびに設定された「コスト」が戦力ゲージから引かれて、戦力ゲージがゼロになると敗北となる。今回からは新システムとして、プレイヤーの機体が撃破されたとき、再出撃時に残っている戦力ゲージがその機体のコストに満たない場合は「耐久値が不足コスト分減少した状態での出撃」となることが判明!

コスト3000のV2が落とされてしまった! 4000近く残っていた戦力ゲージから、3000が差し引かれる!

残りの戦力ゲージは1000。しかし、V2のコストは3000。あと2000ほど足りておらずにコストオーバー発生!

コストオーバーの表示とともに、足りなかったコストの分だけ耐久値がモリモリと差し引かれていく!

結果、コストの1／3しか戦力ゲージが残っていなかったため、耐久力も1／3に設定されてしまったのだ!

母は殺され父は冷凍刑、俺はお前を追ってきてこのザマだ

モビルスーツ名鑑 Vol.6

『Gガンダム』からはゴッド&マスター。『W』からはヘビーアームズ改とゼロが出撃!

GF13-017NJII ゴッドガンダム

今! 爆熱するのは!!

第13回ガンダムファイトのネオジャパン代表モビルファイター。操縦するのはキング・オブ・ハートの紋章を持つドモン・カッシュ! 明鏡止水の境地でハイパーモードも発動するぞ!

すべてが必要以上に熱いゴッドガンダムのアクション! とりあえず光ってうなれ!

GF13-001NHII マスターガンダム

流派、東方不敗は王者の風よ!!――

ネオホンコン代表のモビルファイター。操縦するのは、ドモン・カッシュの師であるマスターアジア。操縦者本人も生身でMSとわたり合えるほど強いぞ!

XXXG-01H2 ガンダムヘビーアームズ改

道化師は静かに笑う

遠距離攻撃だけでなく、腕部に内臓されたアーミーナイフでの白兵戦も可能!

「新機動戦記ガンダムW」にて、コロニー側が地球に送り込んだ5機のガンダムのうちの一つ。操縦者はトロワ・バートン。火砲の充実による砲撃力を徹底追求されており、総合火力は戦艦にも匹敵する。

XXXG-00W0 ウイングガンダムゼロ

ゼロ・システムが戦士を試す

ウイングゼロのメイン武装であるツインバスターライフルの火力は、周囲の空間すら焼き尽くす!

コロニー側のガンダムの基礎となった、MS開発初期に作られた機体。バード形態に変形可能で、高い攻撃力と機動力を兼ね備える。パイロットはヒイロ・ユイ。

よしなに。
モビルスーツ名鑑 Vol.7

次回予告が毎回好評の「ガンダムX」と、紛れもない名作の「∀」から個性的な機体が参戦!

刻まれし戦争の記憶

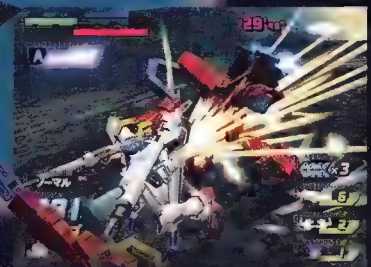
背中に展開しているリフレクターが「X」を描いたとき、必殺のサテライトキャノンが発射される!

GX-9900 ガンダムX

「機動新世紀ガンダムX」に登場の、旧地球連邦軍が開発したモビルスーツ。機体背面に装備されたサテライトキャノンは、月から送られるマイクロウェーブを受けて発射する一撃必殺の大火力を持つ。パイロットはガロード・ランとニュータイプの少女・ティファ。

その愛馬、凶暴につき

NRX-0013 ガンダムヴァサーゴ

連邦政府再建委員会が、次世代ガンダムを模索して開発した機体。腹部には大口径メガ粒子砲・メガソニックを搭載している。パイロットは、ニュータイプを敵視するフロスト兄弟の兄、シャギア・フロスト。

外見も凶悪だが攻撃力も凶悪なヴァサーゴ。伸縮式の腕部・ストライククローは自由度の高い打突兵器として機能する。

伝説のホワイトドール

胸部サイロに強引に詰め込んだ[illegible]投てき! 野放しにしては危ないMSだ。

北アメリア大陸の町、ビシニティ郊外のマウンテンサイクル内から発掘されたモビルスーツ。「地球帰還作戦」を開始した月の民、ディアナ・カウンターと地球人との共存のため、ロラン・セアックが搭乗した。

System-∀99 (WD-M01) ∀ガンダム

足りない火力は気合でカバー!!

強力な火器こそ備えていないものの、高い格闘能力を誇るカプル。水中ステージがあれば輝けるか!?

AMX-109 カプル

ディアナ・カウンターに対抗するイングレッサ・ミリシャのモビルスーツ。ひざ小僧を抱えさせれば宇宙一似あう機体としても有名。パイロットはソシエ・ハイムお嬢様。

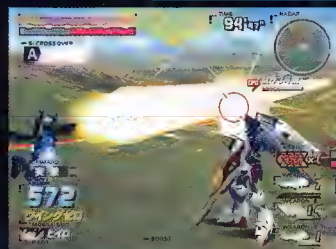
支援機を活用せよ! 「モビルアシスト」はダテじゃない!

「射撃」+「格闘」+「ジャンプ」ボタンを同時に押すことで、支援機体を呼ぶことができる新システム「モビルアシスト」の使用が可能!

登場する支援機は機体ごとに違っており、機体によっては「アシストは強力だが使用回数が少ない」などの個性が付けられている。「モビルアシスト」の使用回数は、武器のように時間で回復するタイプではなく、再出撃しない限りは回復しない。

ムダ撃ちすることのないように、戦いの要所で使っていきたいところだ!

攻撃支援を要請!

ポピュラーなモビルアシストの一つである「攻撃支援」。ウイングガンダムゼロのアシストにはヴァイエイトが登場し、手にしたビームカノンで敵をなぎ払ってくれるぞ。

防御支援も!

「盾となれ! 壁となれ! モビルスーツ!」と、とんでもないことを叫んだウッソ君の願望が実現したのか、本当に壁になってくれているガンイージの皆さん(合掌)。

グゥレイト！
モビルスーツ名鑑 Vol.8

コズミック・イラからはストライク、イージス、インパルス、フリーダムの4機が登場！

GAT-X105 ストライクガンダム

多目的換装機

「機動戦士ガンダムSEED」にて、地球連合軍がザフトに対抗するべく開発したモビルスーツの一機。装備を変更できる「ストライカーパック」を持ち、目的に合わせて換装可能。

エールストライカー、ソードストライカー、ランチャーストライカーに自在に換装！　パイロットはもちろん、キラ・ヤマト。メビウスもアシストで登場!?

GAT-X303 イージスガンダム

可変機構採用機

モビルアーマー形態時は機動力が各段にアップ！意外に低コストなのも優秀？

ヘリオポリスコロニーにて、連合軍からザフトが奪取した機体の一つ。モビルアーマーへの変形機能を有しており、敵機をクローで捕縛できる。パイロットはアスラン・ザラ。

ZGMF-X56S インパルスガンダム

迷走する魂

「機動戦士ガンダムSEED DESTINY」に登場した、ザフト製モビルスーツ。ストライクと同じく換装機能を有しており、合体分離機構を持つ。パイロットはシン・アスカ。

威力が高そうなシールド投げが新技として追加された。キラに投げ付けてウップンを晴らそう。

ZGMF-X10A フリーダムガンダム

自由への翼

高い機動性に加え、威力・攻撃範囲ともに突出した武装を多数携帯。使いこなせれば間違いなく最強の機体だ。

キラ・ヤマトの愛機として、二作品にわたって活躍したモビルスーツ。ニュートロンジャマーキャンセラーによる核エンジンを動力として、おり、作中では「無敵のMS」の名をほしいままにした。今作でも最強のMSの1機と目される。

くらえ！愛と怒りと哀しみの！「Gクロスオーバー」

チームで共有する「Gゲージ」がマックスになったときに使用できる必殺の広範囲攻撃……それが「Gクロスオーバー」だ！

発動前にはマーカーで攻撃範囲が表示される！味方に当たってもダメージは無いので安心だ。

コロニーレーザーやコロニー落としなど、原作で登場した広域破壊兵器がてんこ盛り！

スタートボタン2回押しで仲間に合図を送れ！

ゲージは自機もしくは味方機がダメージを受ける、撃破されることで蓄積する。使用可能状態になったら、スタートボタンを2回押して仲間にGクロスオーバーの合図を送ろう。

さらに仲間もスタートボタン2回押し！

Gクロスオーバーの呼びかけに呼応して、もう一方のプレイヤーがスタートボタンを2回押せばGクロスオーバーが成立！　チームメイト二人の広範囲攻撃がさく裂するぞ！

最強ガンダム決定戦は間も無く開始！ 続報に期待せよ!!

対戦がさらに熱くなる新Ver登場！

頭文字D ARCADE STAGE 4 改

バトルの面白さを継承しつつ奥深さをプラス。しかもマシンは個性をより一層出せるようになった「改」。バトルシーンを盛り上げるBGMをチョイスできるようになって、今冬新たなバトルがスタートするぞ！

頭文字D ARCADE STAGE 4 改
■メーカー：セガ
■ジャンル：レースゲーム
■操作方法：ハンドル+アクセル+ブレーキ+ギア
■発売日：今冬稼働予定
■使用基板：LINDBERGH

Text:ずるずる⑩

3種類のマシンが新たに登場！

最速タイムを狙うプレイヤーの中には、コースによって使うマシンを変えている人も多いはず。そんなプレイヤーに朗報！

本作では新たにトヨタから1車種、マツダから2車種登場するのだ。

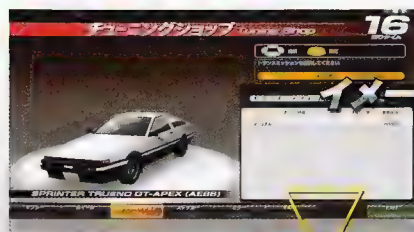
トヨタからは原作で登場したFRレイアウトのスポーツセダンアルテッツァ。マツダからは新世代REの申し子RX-8と、ライトウェイトスポーツのロードスターだ。3車種とも速さだけでなくパーツも気になるところ。

TOYOTA ALTEZZA RS200 Z EDITION (SXE10)

MAZDA RX-8 Type S (SE3P)

MAZDA EUNOS ROADSTER (NA6CE)

マシンのオールペイントが可能に！

これまでは、一度購入したマシンのカラーを変更することができなかった。しかし『改』の頭文字D.NETでは「オールペイント」という機能が追加され、後から変更できるようになったのだ。ショップでは購入時に選べなかった新色も用意されているようだ。個性的なマシンを作ることもできるし、チームでカラーを統一するというのもアリだぞ。

自分の好きなカラーに仕立てるのもいいし、パーツに合わせてカッコ良さ、見栄えを追及してもOKだ！

BGMを選択できるようになった

『頭文字D アーケードステージ』シリーズの魅力の一つにBGMがある。これまではコースやライバルごとに決まっていたBGMだが、本作から好きな曲を選べるようになった。好きな曲でテンションを上げてバトルに挑もう。

ちなみにBGM無し（エンジン音のみ）にすることもできるぞ。

全国大会「史上最速伝説5」ついに決着！

去る12月15日、5回目となる全国大会が開催された。当日は地方予選を勝ち抜いた11人に当日枠の二人、ヤンマガGP優勝者、前大会の覇者、そしてホンコン代表を加えた16人がエントリーし、最速を争った。全体を通してゴール手前の駆け引きが勝負の鍵を握っていた本大会。制したのは、クラブセガ港北代表タカヒロ氏！　おめでとう！

有利な後ろの車を超一流のブロックで押さえ込んだタカヒロ氏が、優勝を飾った。

第四の新聖女、堂々のオン・ステージ!!

ARCANA HEART 2
アルカナハート2

まだまだ居ました新聖女、一見すると男の子とも思えるボクっ娘が登場！　今月は新旧キャラクターの紹介に加え、ついに名称&概要が判明した新システムの最新情報をお届けするぞ!

Text:カイゼルちくわ

アルカナハート2
■メーカー　：エクサム
■ジャンル　：ハートフル2D対戦アクション
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日　：今冬予定
■使用基板：—

※掲載内容はすべて開発中のものです。改良のため変更される可能性があります。

聖霊事変を手品で解決！

第四の新聖女・ドロシーは、ラスベガスのステージでも活躍中のスゴ腕手品師。しかし一方では、義賊として活躍していた父親の後を勝手に継いで二代目「怪盗オズ」として活躍する、人にはいえない一面も!?

リーゼロッテの技を反射？　模倣？　鏡のアルカナの能力だろうか？　超必殺技のようだが、その性能が非常に気になる!

鏡のアルカナ

てんとう虫が巨大な群れを成し、さながら万華鏡のような見た目になったアルカナ。かつてはドロシーの母親の守護聖霊だったが、現在はドロシーに力を貸している。

手品で操る（？）3体のお供は、見るからにどれも個性的な動きが期待できる。お供の攻撃は、闇のアルカナのように必殺技で操作するのか？　それともレバー入れ通常技などで出せるのか？　いずれにしろ、これまでに無い多彩な連携が組めそうだ!

怪盗オズの名を継ぐ天才マジシャン

ドロシー・オルブライト

Dorothy Albright

キャサリンに続いて米国聖霊庁が派遣した聖女であるドロシーだが、本当の目的は別にある？　現役マジシャンかつ聖女の母親と、軽業師にして元怪盗である父親から受け継いだ能力で、どんな騒動を巻き起こすやら!?

変幻自在のトリック攻撃!!

このカード攻撃のように、ドロシー自身も特殊な必殺技を持っている様子。各種アルカナとの組み合わせが面白そう!

開発スタッフが語る！

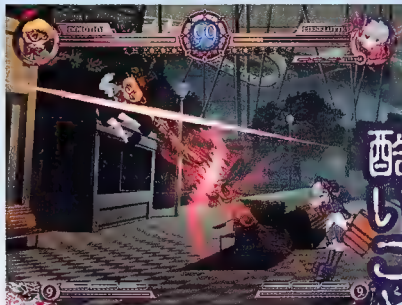
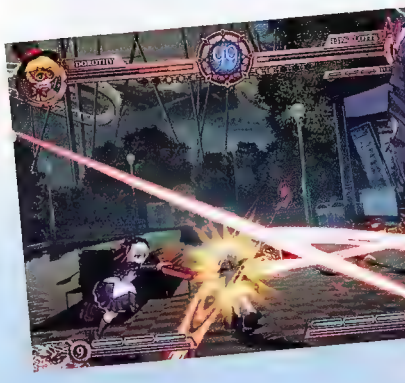
ドロシー、ここが見どころ！

米国聖霊庁から派遣されたもう一人の聖女、ドロシーの登場です。お友達のライオンさんとブリキさんとかかしさんと一緒に、ステージを盛り上げます。ステッキとカードを使用したトリッキーなアクションは、まさにマジシャン？　リーゼロッテとの手品合戦も（ドロシーはリーゼロッテの人形が手品で動いていると思っているようです）お楽しみに！（さくらいとおる）

「赤い宝石」をめぐる手品合戦!?

ドロシーの家から数年前に盗まれたという家宝の「赤い宝石」。この宝石を現在、国際指名手配中のリーゼロッテが持っていると聞きつけたドロシーは、事件の解決と合わせてこれを奪還するために来日する。

そして問題の「赤い宝石」だが、以前公式ホームページで紹介された「赤い聖霊石」、リーゼロッテの姉・人形のエルフリーデの中核になっている宝石が、まさにそのもののようだ。大事な姉に手を出そうとするドロシーとの、人形vs.人形の一大手品（？）合戦は、もはや回避不能の状態に！

純粋な負の感情の集合体が、高次の存在となった謎のモノ。契約者リーゼロッテの血を一滴受け取るたびに、影の中から現れ、敵の心に負の感情を植え付ける。

「邪魔しないで。酷いこと、しちゃうよ？」

上写真は狂おしきベレンに似ているが、腕を伸ばしている点などが異なり、新技と思われる。下写真では、人形が相手を通り抜けつつ攻撃している？このまま相手の背後へと人形を設置できるのか!?

闇を彷徨う緋目の人形遣い

リーゼロッテ・アッヒェンバッハ

Lieselotte Achenbach

戦闘には手品でも、リーゼロッテ自身の魔動力でもなく、聖霊石の力で動く人形・エルフリーデ。前回はぁとたちに少し心を開いたリーゼだが、大事な「姉」の危機となると性格も一変？ 身も心も闇へと戻ってしまうのか!?

どっかーんと新システム解説！①

アルカナブラスト

『2』で追加される防御用の新システム、それがこの「アルカナブラスト」だ。パワーゲージを1本消費して発動でき、無敵状態となってダメージの無い攻撃を放つ。さらに、発動後は一定時間パワーアップ状態となり、アルカナごとの特殊な能力を得られる。切り返しからそのまま攻めへ移行できる、スグレモノの能力なのだ。

仕様はまだまだ変わる可能性があるが、各ラウンド1回ずつ使えるアルカナフォースと併せ、大活躍することは間違い無い！

この能力はガード硬直中でも発動可能。相手の固め連係や厄介な二択を、発動時の攻撃で切り返せる

発生後はパワーアップを生かして攻め返そう！ ただし、効果が続いている間は、再度アルカナブラストを使うことができない。

新聖女＋α 大予想!!

JK　まだまだ続く新聖女紹介、ついに四人目になりましたねぇ。今度は手品師です！

&ぅ　しかもその正体は怪盗で、実はリーゼより一つ年下のボクっ娘……イイネ!!

age　本人がトリッキーな技をたくさん持っていそうな上に、鏡のアルカナですよ！　多彩な攻撃で相手をじらして、突っ込んできたら攻撃を反射とかできたら最高！

JK　それに加えて、新システムですよ！

age　アルカナブラストは強力そうですけど、相手にあえて「出させて」、空振りのスキに反撃、といった攻防も面白そうですね！

&ぅ　次ページで紹介している「アルカナホーミング」も相当使えそうですよねぇ。

JK　今後も詳細が判明次第、紹介しますよ！

新聖女に負けず、『1』で奮闘し、成長した聖女たちも『2』で大活躍！　今回はその中から、冴姫とフィオナの新たな勇姿を紹介しよう。

聖霊界と物質界、二つの世界に分かたれてしまった親友の二人だが……、『2』ではフィオナが人間に戻る方法を、見付け出すことができるのか!?

「これはお姉さまと私の過ち……。がんばってなんとかしなきゃ！」

左写真は新しい打ち上げ技？　右写真はセイクリッドパニッシュ……にしてもハデ過ぎ!?

鋼のアルカナ　オレイカルコス

[illegible]

聖霊になったファンタジー大好きっ娘
フィオナ・メイフィールド

Fiona Mayfield

[illegible]知らなかったとはいえミルドレッドの計画に加担し、次元の歪みの原因を作ってしまったフィオナ。その責任を強く感じ、[illegible]のために再び聖霊界へ！

雷のアルカナ　ヴァンリー

かつて戦乙女と称えられた女王が、高次の存在となった。雷を自在に操る能力を持ち、契約者である冴姫がその気高さを失わない限りは、無償で力を貸す。

「もう逃げない。今は私にできることを」

両写真とも既存の技のようだが、どちらも演出がハデな上にダメージが大きめ。超必殺技かも？

高潔な心を秘めた聖女
廿楽 冴姫

Tsuzura Saki

フィオナの行方が分かり、トラウマが少し解消された冴姫は、使命感からか自ら日本聖霊庁の対策行動に志願。強い責任感が裏目に出なければいいのだが……？

どっかーんと新システム解説！②
アルカナホーミング

「アルカナホーミング」は、攻撃する分身（エーテル体）と本体（物質体）が分離し、本体は別の行動へと移る強力な能力。アルカナ必殺技＆超必殺技を特定ポイントでホーミングキャンセルできる、というものだ。

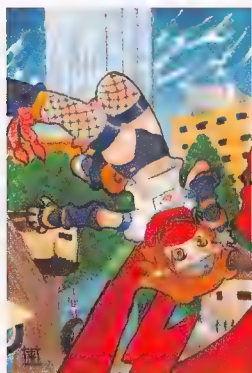
現段階ではヒット＆ガードを問わず発動可能予定とのことで……ものすごい固めや連係が作れそう!?

アルカナ技を、特定のタイミングでホーミングキャンセル！　アルカナ技の種類を問わず発動可能だ。

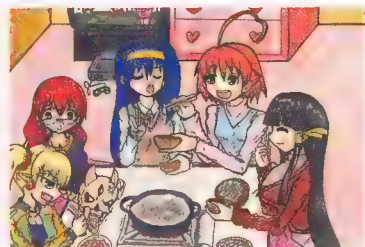
攻撃か一瞬のロストクソでも、連続技が間に合う？　かなり素早く動けるようだ！

冬が深まり新聖女も四人目、そろそろ新レポーターなどが登場しないかと心中穏やかではない兵藤です！　今回は数多くいただきました投稿作品とともに、年末年始の気になる『アルカナハート』関連情報を一緒にお伝えします！

'08年もよろしくです！
アルカナGALLERYS！

『2』の情報が明らかになるとともに、皆さんの投稿にも熱が入っているご様子！　今回もそんな秀作イラストを多数ご紹介!!

（兵庫県　ひらべさん）
☆ぬいぐるみのもふもふ感も、実に好評なこのは嬢。天地不問の高速小犬丸忍術、『2』でもぜひご披露を！

（愛知県　絵入安嵐君）
☆ドロシー嬢に負けず劣らずの、変幻自在の元祖!?舞織とドロシーのお供（？）入り乱れ対決は必至かと！

（群馬県　岡田逸花さん）
☆今度は自分の責任感に従い、聖霊事変に挑む冴姫。でも一番の理由は、やっぱりはぁとを守りたいため!?

（北海道　すぎもとケンシロウ君）
☆2-Aメンバー、年越しお鍋でもっと仲良しの図。お鍋一つでも、それぞれの個性が出てますね～。

稼働前から大人気！
新聖女☆通信

まだまだ続く新聖女コンボ！というワケで今月も、新聖女を描いたイラストを勢いに乗って一挙にご紹介します！

（岩手県　せつそん君）
☆登場後、早くも読者間で大反響のキャサリン嬢！ごつい印象ですが、本体はこの通りかわいいんです。

（東京都　QQQ君）
☆巨大メカは駆るけど、案外オチャメっぽい？その関西弁が早く聞いてみたいところ！

（千葉県　N・H君）
☆最速でゼニア嬢イラストが到着！腕の戦杭といい性格といい、実際の活躍ぶりが今から気になります

（愛知県　グリアイ＊リカさん）
☆リベリオン的構図のヘトラ嬢！ガン＝カタ、意外と有名なんですね（笑）

待望のロケテスト情報をキャッチ！

稼働が待ち望まれる『アルカナハート2』ですが、何と、来年の早い時期にロケテスト実施との情報が！　実施店などの詳細はまだ不明ですが、決まり次第、公式ホームページ（http://www.examu.co.jp/arcanaparty/）で告知されるとのこと。また、アルカディアモバイル（P138を参照）でも無料で見られるニュースページにて告知を予定しています。この機会、見逃せませんね!!

こちらは秋葉原での、前作のロケテストの模様。今回もこのように混雑する可能性が高いので、情報を武器に早めに駆け付けましょう！

コミックマーケット73にてアルカナグッズ販売！

12月29日（土）～12月31日（月）、東京ビッグサイトにて開催されるコミックマーケット73にて、エグゾーストブースの企業ブース出展が決定です！

コミックマーケット71ではラミカードなどの先行販売がありましたが、今回は!?　公式HPのチェックをお忘れなく！
http://www.exhaust-web.com/

『アルカナハート FULL！』を含めた
4タイトルの大会が闘劇魂MAXに！

'07年11月25日に新宿で実施されたゲーム総合イベント「DF2」。この模様を本＆付録DVDに収録した、「闘劇魂MAX Dream Fighter's Festival 2007特集号」の発売が決定。

イベント内で開催された『アルカナハート FULL！』、『MBAC ver.B2』、『GGXX ΛCORE』、『北斗の拳』の各大会に密着。そのいまだ人気が衰えない各作品の熱戦と魅力を、充実の映像コンテンツでお伝えします。特に『アルカナハート FULL！』の現役猛者たちが繰り広げる対戦映像は、全プレイヤー必見です！

肝心の発売は来年1月31日を予定。『2』稼働前の予習に最適です！

アルカナの優勝は闘劇'07でも活躍したふり～た氏（下写真）。そのリーゼの動きは必見!!

当「アルカナSIGNALS!」では「アルカナハート」のイラスト作品や、エクサムさんへの質問など、いろいろな投稿を随時お待ちしております！　宛先はこちら！
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部「アルカナSIGNALS!」係　Mail:arcanaheart@arcadiamagazine.com

シリーズ最新作は完全3D！ 全く新しい『侍魂』登場!!

ついにそのベールを脱いだシリーズの最新作『サムライスピリッツ閃』。かつて無いほどの大胆な変革を遂げ、3D対戦格闘の舞台に堂々参戦!!

Text:ねぎ

サムライスピリッツ閃
■メーカー：SNKプレイモア
■ジャンル：3D剣劇格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2008年予定
■使用基板：TAITO Tpe X2

※掲載内容はすべて開発中のものです。改良のため変更される可能性があります。

侍魂 閃 SAMURAI SPIRITS™

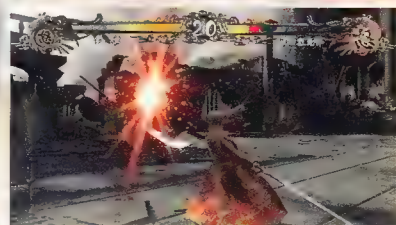
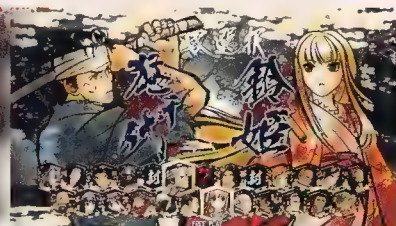
ものがたり

時は江戸後期。

ヨーロッパにある小国、レスフィーア王国の王子夫妻が、航行中に襲撃されるという事件が発生した。

このとき、王子夫妻は殺害されるも、その一人娘だけは一人の衛兵の助けにより逃がれることができた。

そして数日後……奇跡的に日本の天降藩に流れ着いたその娘は、その藩の藩主の手で、大切に育てられることとなった……。

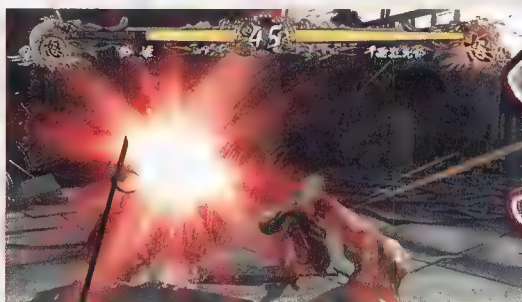
それから十年……

新たな剣士が多数参戦!!

タイトーの新基板「TAITO Type X2」によって、『サムライスピリッツ』が3Dへと進化!! 新キャラの鈴姫を中心とする、新たなストーリーが語られるぞ。初報となる今回は、北千里氏が描く雰囲気抜群のイラストを中心に、新旧のキャラたちを紹介。3D化に伴い、一新された操作方法やゲームシステムの情報も見逃すな!!

異国の姫君の戦闘スタイルは、和洋の融合。実の父親の形見であるバスタードソードと、鉄芯入りの横笛を武器に闘う。身の丈ほどもあるバスタードソードを自在に操れるということは、鈴姫はかなりの力持ちなのか!?

大剣の痛烈なひと振り!!

運命に殴り込む姫君

鈴姫

十年前、日本近海を漂流していたところを助けられた少女は、天降藩藩主の養女となり、鈴姫の名で呼ばれることとなった。

その後、鈴姫は新たな家族の愛情を受け、両親を失った悲しみを癒していった

そんなある日、鈴姫は浜辺に打ち上げられていた自称武芸者、猛千代を助けることになる。それから二月ほど経った頃、船が沈没した夜のことを猛千代が話した時、鈴姫の顔色が変わった。

「こんな紋の付いた船だったな……」
「この紋は……!?」
「お、おい！　どこに行くんだよ!?」
「父上、刃兵衛、ごめんなさい。私は……あの男を許すことなんてできない!」

年齢：14歳　血ノ型：A型
身長：157cm　体重：41kg
三体数：80/54/81
流派：天降流＋我流
好きなもの：桜餅
嫌いなもの：爺のお小言

猛千代（たけちよ）

伝説を継ぎし剛剣

農家の生まれながら剣士を志す猛千代は、武者修行の旅を続けていた。

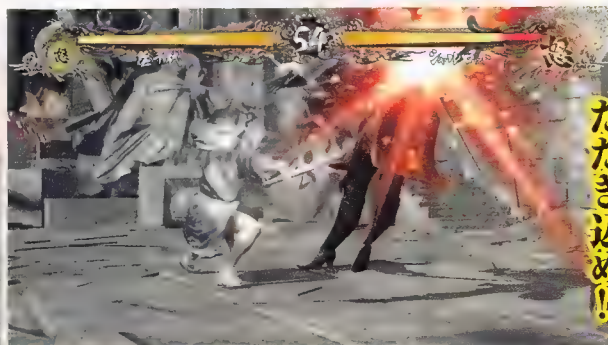
ある日、猛千代の密航した船が謎の船と衝突したことで沈没してしまう。浜辺に打ち上げられていた猛千代を助けたのは、天降藩藩主の養女・鈴姫だった。

それから二月ほど経ったある日、鈴姫が突然城から姿を消してしまう。鈴姫お付きの家臣、菅又刃兵衛にあらぬ疑いをかけられながらも、猛千代は捜索の旅に出た。

「……ったく、どこに行ったんだよ、鈴の奴は!」

この旅が猛千代の想像を超える大事になろうとは、いまだ知る由もなかった

年齢:19歳　血ノ型:O型
身長:179cm　体重:60kg
流派:我流
好きなもの:鈴姫にもらったかすていら
嫌いなもの:農作業

猪突猛進の一撃をたたき込め!!

打ち込み用の木刀を武器に闘う猛千代。けんかが特技というだけあって、その闘いぶりは荒々しい。覇王丸とは師弟関係にあり、鈴姫との関係も深い、物語のキーパーソンだ。

キリアン

火傷するほど危険な男

年齢:31歳　血ノ型:B型
身長:186cm　体重:70kg
流派:フェンシング
好きなもの:美しいもの
嫌いなもの:やる気の無い牛

「お前は知っていたのではないか?」

とある街で闘牛を終えたキリアンに、金髪の女騎士がそう言った。彼女はシャルロットと名乗り、先ほどキリアンが闘っていた牛の左眼が見えていなかったことを指摘してみせたのだ。

「だからどうした、別に珍しくもない」

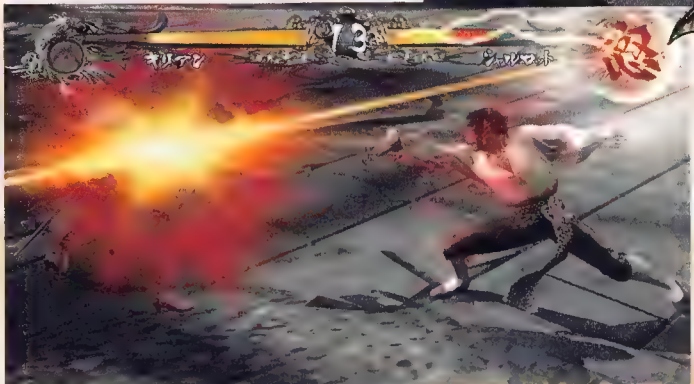
「ならばなぜ、ことさら危険な左側に立つ」

「お前には関係の無いことだ」

売り言葉に買い言葉で、その場での決闘騒ぎになったが、意外な乱入によってそれは中断された。暗躍する組織を調査していた彼女を狙う刺客だった。

闘牛よりもスリリングな戦い……それができる予感にキリアンは笑った。

蝶のように舞い、蜂のように刺す!!

キリアンはレイピア（銘はマスカレード）を使った、突きによる攻撃が主。リーチが長く、けん制には事欠かなそうだ。ちなみに、スペインでマタドールを務めるキリアンには、子供のファンも多いらしい。シャルロットとの関係が発展するかも気になるところ。

もちろん過去のシリーズ

盗賊に襲われていた村を救ったとき、覇王丸は猛千代という少年と出会った。猛千代に請われて、覇王丸は彼に剣の基礎を教えることになった

それから数年後……覇王丸は再び、猛千代と出会った。すでに猛千代はたくましい青年に成長していた。

どちらも剣に魅せられた二人、その場での勝負は定めだったが、意外なことに猛千代が闘うことを避けた。聞けば、天降藩から出藩した姫を探している途中だという。

のちの勝負を約束し、猛千代は覇王丸の前から去った

「謎の船に金髪のお姫様…か」

猛千代の背後に、海の向こうの世界を感じた覇王丸は猛千代の跡を追った。

シリーズの主人公的存在でもある覇王丸。弧月斬や烈震斬といった、おなじみの技はもちろん健在。通常攻撃にも、これまでのシリーズをほうふつとさせるモーションが多々あるようだ。酒瓶による攻撃はあるのか!?

年齢:28歳　血ノ型:A型
身長:173cm　体重:64kg
流派:我流
好きなもの:決闘
嫌いなもの:卑怯なヤツ、ゴキブリ

年齢:20歳　血ノ型:AB型
身長:155cm　体重:語らず
三体数:73/50/82
流派:シカンナカムイ流刀舞術
好きなもの:カムイコタンの自然
嫌いなもの:自然を大切にできない人

アンヌ ムツベやレラ ムツベなど、こちらもシリーズのファンには馴染み深い技が多いナコルル。だが、鷹のママハハや狼のシクルゥといった、以前のシリーズで彼女と一緒に闘ってきた動物たちの姿は確認できない。どうやら本作では、ナコルルが単体で闘うことになるようだ。

アイヌの地で平和に暮らしていたナコルルと妹のリムルル。ある日、精霊の声が聞こえなくなったことで、リムルルが家を飛び出してしまう。ナコルルは、リムルルに真実を告げるためにその後を追った。

ナコルルは感じていた。これから向かう先には多くの人間の思念が集まり、渦巻いていることを。

「もっと早く話していれば……。リムルル、どうか無事でいて」

急がなければ、あの思念の渦はやがて災いとなる。それにリムルルが巻き込まれないためにも、ナコルルはその足を速めた。

でおなじみのキャラクターたちも登場!!

以前のシリーズでリムルルとともに居た氷の精霊・コンルの姿が見られないのは、精霊の声か聞こえなくなったという設定からか？　しかし、氷を使う技は本作でも多数存在している。これまでのシリーズのように、氷を使った技を攻めの布石として闘うことになるのだろうか？

アイヌの巫女であるリムルルは、ある日突然、精霊の声が聞こえなくなってしまった。今まで当たり前にできたことができないという事実に、リムルルは不安を覚えていた。

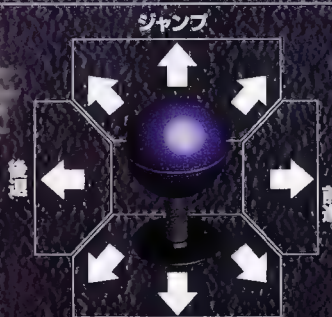
「どうしよう。こんなわたしじゃ、みんなのそばに居られない……」

最愛の姉であるナコルルに余計な心配をかけたくないと思うリムルルは決意した。

自分自身で、原因を突き止めて何とかするんだ！　いつまでも姉様に頼る訳にはいかない！　だいじょうぶ、頑張ればきっと元に戻る！

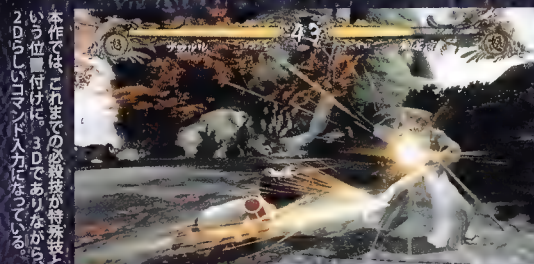
そう心の中で繰り返しながら、リムルルは一人で旅に出た。

氷と短刀のコラボレーション!!

気になる操作方法とシステムは?

上段ガード	←	大横斬り	A＋B
下段ガード	↙	大縦斬り	B＋C
ステップイン	→→	弾き（上段）	←R
踏み込み（ダッシュ）	→→（入れっぱなし）	弾き（下段）	↙R
引き込み（バックステップ）	←←	ガード不能技	A＋B＋C＋R
軸移動（奥）	↑N	怒り爆発	怒りゲージMAX時にA＋B＋C
軸移動（手前）	↓N	挑発	怒りゲージMAX時以外にA＋B＋C
投げ	R		
後方投げ	R←		

※コマンドはキャラクターが右向き時のもの。
「N」はレバーニュートラルを表します。

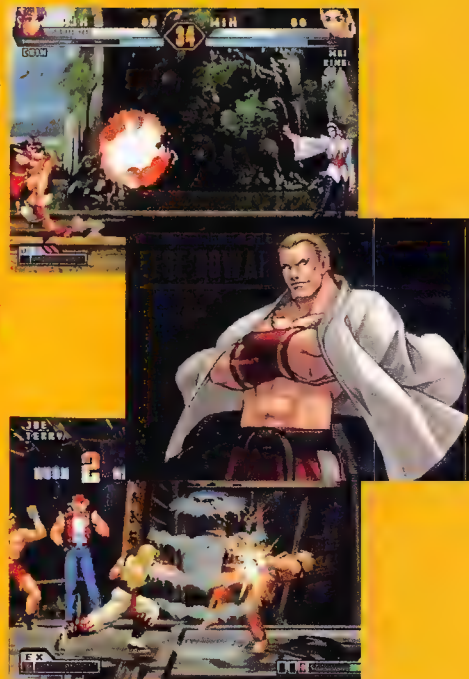
本作の基本操作は左の通り。斬りが縦横に分類され、大斬りが同時押しになったのが特徴的。今のところ、縦斬り、横斬り、軸移動による3すくみに、攻撃を無効化する「弾き」を絡めた駆け引きが予想される。また、おなじみのシステム「怒りゲージ」や「怒り爆発」もあるようだが、残念ながら詳細はまだ不明。続報に期待しよう。

大斬りの操作はボタン同時押し。AとBで縦斬り、BとCで横斬りになる。大振りだが、その威力は折り紙付きだ。

本作では、これまでの必殺技が特殊技という位置付けに。3Dでありながら、2Dらしいコマンド入力になっている。

今なお支持され続ける名作がさらにパワーアップして登場！

闘劇'07での激戦が記憶に新しい『KOF '98』のリニューアル版となる本作。前号お伝えしたように、待望のアーケード化が決定！　新システムや新キャラを中心に、その概要をお届けしよう。

THE KING OF FIGHTERS'98 ULTIMATE MATCH
■メーカー　：SNKプレイモア
■ジャンル　：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日　：来春予定
■使用基板：TAITO Type X

※掲載内容はすべて開発中のものです。改良のため変更される可能性があります。
また、画面写真はプレイステーション 2版のものを使用しています。

新要素その1　新モード【ULTIMATE】でシステムをカスタマイズ!!

『KOF '98』では、ゲームモードを【ADVANCED】と【EXTRA】から選択できたが、本作ではその二つに【ULTIMATE】が追加され、全3種類となった。

右の表にある通り、新モードの【ULTIMATE】は、移動タイプ、回避動作、パワーゲージの三つについて、【ADVANCED】のものと【EXTRA】のものから選択可能。自分好みのシステムでプレイできるぞ。

これだけ見ると【ULTIMATE】だけで十分と感じるかもしれないが、既存のモードも下記カコミのような新要素が追加されている。どれも一長一短なのだ。

既存のシステムは健在！

基本操作は8方向レバーとA＝弱パンチ、B＝弱キック、C＝強パンチ、D＝強キックの4ボタン。通常、小、中、大の4種類あるジャンプや各種吹っ飛ばし攻撃、投げ＆投げ外し、ダウン回避など、基本的なシステムは『KOF '98』と同じだ。シリーズ伝統となっているシステムがほとんどなので、違和感無くプレイできるだろう。

各モードの特徴

	ADVANCED	EXTRA	ULTIMATE
移動タイプ（➡➡）	ダッシュ（➡入れっぱなしで継続）	ステップ（一足飛び）	左記二つから選択可能
回避動作（AB同時押し）	緊急回避（➡で前転、⬅で後転）	攻撃避け（動作中にボタンでカウンター攻撃）	
パワーゲージ	攻撃により増加し、最大5個までストック可能	攻撃を受けることで増加し、任意にためることも可能	

新モードの【ULTIMATE】。移動システム、回避動作、パワーゲージをそれぞれ2種類から選択できる。

基本システムは『98』と同じなので、垂直&後方ジャンプ中は空中ガードが可能。飛び道具やジャンプ攻撃を防げる。

【ADVANCED】モード新要素

本作での【ADVANCED】モードは、通常技や特殊技を緊急回避でキャンセル可能。ガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃を読んだときにこれで回避するほか、連続技に組み込めるキャラが居るかも!?　また、パワーMAX発動中限定だったMAX超必殺技が、通常状態からでも「コマンド＋ACorBD同時押し」で出せるように。パワーストックを三つ消費するが、うれしい変更点といえる。

『KOF 2002』で採用されていた、通常技や特殊技を緊急回避でキャンセルするシステムが追加。パワーストック消費の有無や無敵時間などは不明だが、戦術の幅が広がることは間違い無い。

【EXTRA】モード新要素

『KOF '98』では使用率が低かった【EXTRA】モードだが、本作では大幅パワーアップ。通常技、特殊技を攻撃避けでキャンセルでき、前後に歩く速度は【ADVANCED】の1.3倍に。パワーゲージは満タンになるとそのまま保持され、満タンの状態ではABC同時押しで任意にMAX発動が可能。このMAX発動は、通常技や必殺技を当てた後や、相手の攻撃をガード中にも可能だ。

MAX発動がボタン操作によるものとなり、パワーゲージ効率の悪さが軽減。さらに、通常技や必殺技ヒット中にMAX発動をすると、攻撃のスキが軽減されるという効果も！　連続技を伸ばせるかも!?

新要素その2

ファン待望のキャラクターたちが続々参戦!!

『KOF '98 UM』の新要素は、新システムだけではない。『'98』では参戦がかなわなかったキャラが、多数参戦するのだ！　まずは打倒・極限流を掲げる影二、香澄の二人をご紹介。どちらも安定した人気を持つキャラだけに、この参戦はうれしいところ。両者共に新技を会得しているようなので、期待大だ！

影に舞う一閃

前方に気を放つおなじみの必殺技、気孔砲。画面写真を見る限り、射程はなかなか長いようだ。連続技やけん制に使えるか!?

『月華の剣士』シリーズに登場する影二の先祖(?)、斬鉄が使っていた骸縫いを会得。空中からクナイを投げる必殺技だ。

'95では必殺技として使えた斬鉄波たが、本作では超必殺技に変更。左の画面写真はMAX版のものだ

如月 影二
EIJI KISARAGI

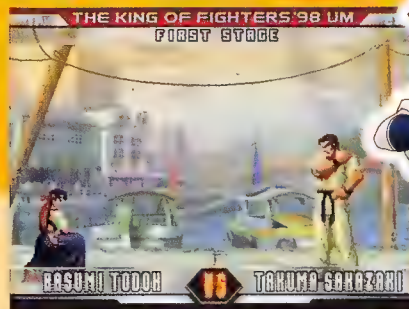
『龍虎の拳2』でリョウら極限流を打倒せんと登場した、自らの如月流忍術を最強と自負する忍者。『KOF』シリーズでは、『95』と『XI』のみに登場している。忍者らしく(？)、素早い移動技や突進技、気を使った飛び道具で相手をほんろうする闘いを得意とする。本作では極限流を超える活躍ができるか？

父を倒した憎き極限流を目の前にしても、決して礼節を忘れない香澄。古武道は礼に始まり礼に終わる。だが、闘いに入れば手加減はしません！

父を探して三千里

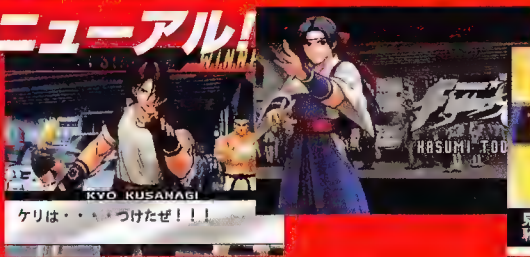
藤堂流の代名詞・重ね当ては日々進化し続けている。本作では斜め上に気を放つ、その名も対空重ね当てが追加！

一喝と共に目の前へ気を放つ『龍虎の拳 外伝』での必殺技、雷咆吼が追加。相手をよろけさせる効果は健在か？

何と、超必殺技の超重ね当てが空中でも出せるように！　発生や攻撃判定にもよるが、空対空や空中連続技に使えそうだ。

藤堂 香澄
KASUMI TODOH

『龍虎の拳』に登場した古武術家・藤堂竜白の娘で、父を打ち負かした極限流を倒すため、『龍虎の拳 外伝』に登場。『KOF』シリーズでは、『96』、『99』、『2000』、『XI』に参戦している。前方に気を放つ重ね当てのほか、古武術家らしい当て身投げ系の技や、流れるような打撃の連続攻撃を持つ。

デモ画面もリニューアル！

右の画面写真を見ていただければ分かる通り、本作ではオープニングや幕間デモなどがリニューアルされ、新鮮な感覚でプレイできる。登場演出やエンディングの組み合わせも増えているとのことだ。

もちろん悪役の重鎮たちもその腰を上げる！

『96』でボスチームとして登場したギース、クラウザー、Mr.ビッグの三人も、もちろん新技を引っ提げて『KOF '98 UM』に参戦！　これで、『94』から『97』までに登場したキャラは、すべて登場することになる。となると、CPU戦のボスにはあのキャラやあのキャラが登場するかも!?　続報に期待してほしい。

長らく2Dの『KOF』から離れていた三人が、満を持して登場！　使うしか無い！

『リアルバウト餓狼伝説』シリーズで使っていた、ダウン中の相手を投げる雷鳴轟破投げ。安定した追加ダメージを期待できる!?

ギースを代表する技の一つ、雷光回し蹴り。本作では特殊技扱いなので、通常技キャンセルで出せば連続技に使えるかも。

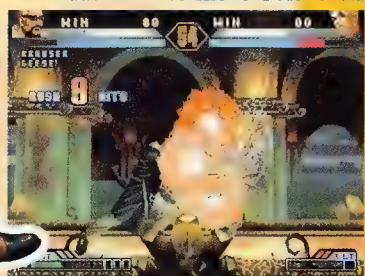
悪のカリスマ

ギース・ハワード
GEESE HOWARD

『餓狼伝説』シリーズのボスにして、当て身投げの元祖といえばこの人。サウスタウンを支配するハワード・コネクションのボス、ギースが参戦！　胴着に身を包み古武術を操るギースは、前述の当て身投げのほか、力強い打撃技や真空投げなどの投げ技を得意とする。

超必殺技として、乱舞技のデッドリーレイブが使用可能。本作では連続入力式ではなく、自動的に連続攻撃が発生するようだ。

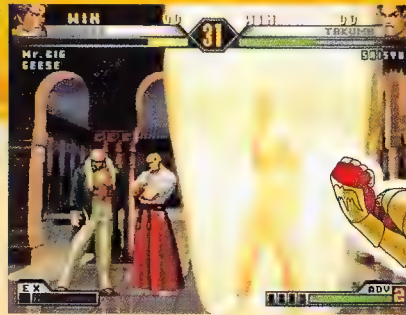
暗躍する暴力

ドラムをたたくように二本の棒で連続攻撃を見舞う新技、ドラムショット。『龍虎の拳2』で使っていた技だ。

棒から雷を放つ超必殺技、ブラスターウエイブ。本作でも連続技に役立ちそうだ。

Mr.ビッグ
Mr.BIG

『龍虎の拳』シリーズに登場した、サウスタウンを支配するマフィアのボス。軍の特殊部隊に所属していた過去を持ち、両手に持つ二本の棒を巧みに操って闘う。その巨体と棒によって繰り出されるリーチの長い攻撃は、本作でも健在だ。

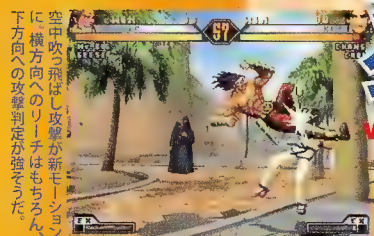
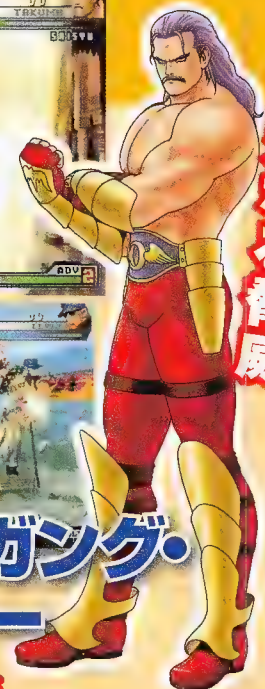
『龍虎の拳2』で隠し技として使用できたライジングスピア。相手を捕らえて連続で突き上げる、投げ系の超必殺技だ。

新しく追加された乱舞技、アンリミテッドデザイアのフィニッシュシーン。超必殺技のバリエーションが増えたのはうれしい限り。

両腕を広げて回転し、相手を巻き込む投げ技、ギガティックサイクロン。アンリミテッドデザイアとともに、『リアルバウト餓狼伝説2』で使っていた技だ。

空中吹っ飛ばし攻撃が新モーションに。横方向へのリーチはもちろん、下方向への攻撃判定が強そうだ。

絶対なる脅威

ヴォルフガング・クラウザー
WOLFGANG KRAUSER

『餓狼伝説2』のボスで、裏社会を牛耳るシュトロハイム家の当主。ギースの異母兄弟でもある。巨体を生かしたダイナミックな攻撃と、飛び道具系の技がメインとなるキャラだ。

新要素その3 新規裏キャラクターの追加によりボリュームアップ!!

裏キング

通常のキャラとは必殺技や性能が異なる「裏キャラ」も、本作で新たに追加されている。キングの裏キャラはより『龍虎の拳』シリーズに近い性能で、猛襲脚が追加されているほか、超必殺技のイリュージョンダンスが無い代わりに、サプライズローズ、ダブルストライクが超必殺技となっているのだ。

トルネードキックは『94』と同じモーションに。『94』では非常に強力だったが、本作では!?

こちらはMAX版ダブルストライク。巨大な弾を二連発するので、相手は回避困難!?
裏ブルー・マリー

『リアルバウト餓狼伝説』シリーズをベースとした裏マリー。前方に宙返りしつつ体を浴びせるヤングダイブと、そこからの派生技であるリバースキック、デンジャラススパイダー。ダウン追い打ちのレッグプレスなど、通常のマリーには無い技が目白押し。完全に別キャラとして楽しめそうだ。

ストレートスライサーからの追加技は、スタンガンで攻撃するスタンファングに。

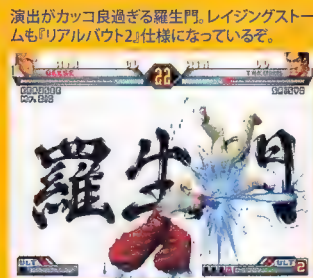
新超必殺技のM.エスカレーション。自身を強化する技で、いくつかの専用技を使用可能になる。
裏山崎 竜二

裏山崎も『リアルバウト餓狼伝説』シリーズがベースの調整で、蛇使いや裁きのヒ首のモーションが変更され、蛇使い最大タメの大蛇やダウン追い打ちのトドメが追加されている。また、弱倍返しは相手の飛び道具を吸収した後、再度コマンドを入れることで好きなときに弾を撃ち返せるようになっているぞ。

『リアルバウト餓狼伝説』チックな裁きのヒ首。ここからダウン追い打ちのトドメが確定する!?

ドリルは4段目のタメ時にABC同時押しで、『リアルバウト餓狼伝説2』にあった5段階目に派生。
裏ギース・ハワード

新たに参戦したギースにも、『リアルバウト餓狼伝説』シリーズをベースとした裏キャラが存在する。通常のギースは烈風拳や疾風拳が射程の短い衝撃波だが、裏キャラは画面端まで進む飛び道具に。超必殺技として投げ技の羅生門を使えるなど、全体的に性能が高い印象を受けるが、その実力は果たして？

疾風拳を2連続で放つダブル疾風拳を使用可能。もちろん地面まで届く飛び道具だ。

演出がカッコ良過ぎる羅生門。レイジングストームも『リアルバウト2』仕様になっているぞ。
総キャラクター数は何と59人!!

もともとキャラが多かった『98』に新キャラと新裏キャラが追加され、キャラ総数はとんでもないことに！　シリーズ最大のボリュームを遊び尽くそう！

主人公チーム		
京	紅丸	大門
餓狼伝説チーム		
テリー	アンディ	ジョー
龍虎の拳チーム		
リョウ	ロバート	ユリ
怒チーム		
レオナ	ラルフ	クラーク
サイコソルジャーチーム		
アテナ	ケンスウ	チン
女性格闘家チーム		
ちづる	舞	キング
キムチーム		
キム	チャン	チョイ

オロチチーム		
社	シェルミー	クリス
'97スペシャルチーム		
山崎	マリー	ビリー
八神チーム		
庵	マチュア	バイス
おやじチーム		
ハイデルン	タクマ	柴舟
アメリカンスポーツチーム		
ヘビィ・D！	ラッキー	ブライアン
'96ボスチーム		
ギース	クラウザー	Mr.ビッグ
EDITキャラ		
真吾	ルガール	
影二	香澄	

※文字の色が赤いキャラは裏性能が選択可能

極限堂&キャベツの '98UMに期待大!!

極限堂　人気の高い『98』が生まれ変わった、『98UM』がついに登場だね。

キャベツ　やっぱり僕らとしては、ゲームセンターで対戦できることがうれしいよね！

極限堂　東京ゲームショウ2007で少しプレイしたけど、既存キャラにも新技の追加や細かい部分の調整が見られたので、まさに新作という感じで楽しめると思うよ。

キャベツ　『98』はキャラクターの数が多いことでも話題になったけど、さらに増えていることにびっくり！

極限堂　『98』でのキャラも動かしたいし、生まれ変わったほかのキャラも使いたいし、チームどうしよう……。

キャベツ　幸せな悩みだね～（笑）

VS対戦の全国イベントなども開催され、日を追うごとに新たな楽しみが広がる『DVS』。今月は追加された各種ダンジョンの攻略に加え、D.NETや魔石関連の詳しい情報までお届けするぞ!!

新たな冒険の旅路はまだまだ始まったばかり!?

DVS

Quest of D The Battle Kingdom

©SEGA

クエスト オブ D ザ・バトルキングダム
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワーク対応カードアクションRPG
■操作方法：タッチパネル+アナログレバー+4ボタン
■発 売 日：2007年11月21日(稼働中)
■使用基板：Chihiro

新コンテンツを一挙に公開！

D.NET 追加要素

次第に明らかになってきた、『DVS』対応の新コンテンツを総チェック!!

新たに追加されたコンテンツ

部分的なリニューアルのみで稼働と同時にオープンした『DVS』版D.NETだが、12月に入って追加コンテンツのサービスが順次スタート！ 体験済みのプレイヤーも多いとは思うが、「クエスト」と「召喚モンスター育成」に新要素がプラスされた。

また、これらの追加コンテンツだけに止まらず、カスタムアイテムのシステムと運動したレンタルアイテムなどが近日中に公開される模様。

新たに実装されたゲームシステムと運動した携帯コンテンツは、やり込み要素満載。

追加1 習得カードスキルのランクアップ

規定のシナリオダンジョンを「ランクB以上でクリア」することで、職業別に習得可能な四つの修得カードスキル。初期状態のR1(ランク1)でカード1枚分だったスキル効果を、ランクアップしていく配信クエストが実装された。

クエストの依頼を受ける方法は、新たに追加された「泉の祠」を行き先に選べばOK。ランク1～4までは、クエスト難度の一番高いモノをクリアすれば1回でランクアップ可能。とはいえ、ランク4から選択可能な「激ムズ～☆☆」ともなると、かなりのプレイ回数が必要だ。

■「泉の祠」の難度と条件

クエスト難度	クエスト内容		
	武器討伐	魔法討伐	回復魔法
[illegible]	20体	10体	20回
まだまだ簡単♪♪	50体	25体	50回
普通かなぁ☆	100体	50体	100回
ちょっとムズかしい☆	200体	100体	200回
激ムズ～☆☆	500体	250体	500回

クエスト
泉の祠

クエスト行動ポイント 3pt

「なぁ～んだ…、つまんないのぉ。
……しょうがないなぁ、じゃあどの技にする？」

1 ヴァンガードラッシュEX(R1)
2 バーサーカーラッシュEX(R1)
3 ピアシングオールEX(R1)
4 ヒートボディEX(R1)

5 戻る
6 クエストメニュー

スキルごとに違う訓練内容は、難度と比例して必要なプレイ回数がケタ違いにアップ。依頼期間の制限3日でクリア可能な難度を選んだ方が無難だぞ！

■習得カードスキル 職業別リスト

戦士・騎士・蛮族

習得カードスキル名称	習得ダンジョン	クエスト内容
ヴァンガードラッシュ EX	賢者の塔	片手剣、両手剣の武器討伐
バーサーカーラッシュ EX	黒騎士の挑戦	片手斧、両手斧の武器討伐
ピアシングオールEX	モイ・トゥラの攻防	槍の武器討伐
ヒートボディ EX	法の神殿	片手剣、両手剣の武器討伐

魔法使い・賢者・黒魔術師

習得カードスキル名称	習得ダンジョン	クエスト内容
コンバージファイアー EX	賢者の塔	炎属性の魔法討伐
アイススラッシュ EX	黒騎士の挑戦	氷属性の魔法討伐
ライトニングチェインEX	モイ・トゥラの攻防	雷属性の魔法討伐
アシッドレインEX	法の神殿	特殊(闇)属性の魔法討伐

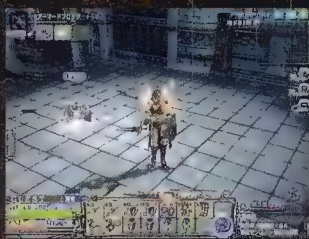
僧侶・司教・武闘家

習得カードスキル名称	習得ダンジョン	クエスト内容
粛正EX	賢者の塔	棍棒の武器討伐
ショックウェーブEX	黒騎士の挑戦	聖属性の魔法討伐
マイナーヒールインパクトEX	モイ・トゥラの攻防	回復魔法の使用回数
クイックネスEX	法の神殿	棍棒の武器討伐

盗賊・暗殺者・狩人

習得カードスキル名称	習得ダンジョン	クエスト内容
ライトニングスラッシュ EX	賢者の塔	短剣の武器討伐
チャージショットEX	黒騎士の挑戦	弓矢の武器討伐
マインEX	モイ・トゥラの攻防	ボム系の魔法討伐
エンチャントポイズンEX	法の神殿	短剣、弓矢の武器討伐

追加2 モンスターを育てて闘技場へGO!

D.NET登録中の召喚モンスターで、対戦大会を勝ち抜いていく「モンスターバトルキングダム」。参加方法は簡単で、指定種族のモンスター1体を含んだ3体でチームが組めればOK！ ただし、フォースレベル合計に制限があるため、本命以外の低レベル要員が必須だ。

成績に応じたスタンプと交換で召喚モンスター用のアイテム入手!?

追加3 レンタルSHOPが追加!?

Dフォースカードの装備アイテムをGOLD支払いで利用可能なレンタルSHOPが追加。記事作成時点での詳細は不明だが、新規参入者に向けたコモン&アンコモン装備品がメインのようだ。とはいえ、多くが払い出し停止のカードなだけに、利用者は多いかも？

一定金額を支払うことで、レンタルカードをカスタムに登録可能？

はみ出しバトルキングダム

協力ダンジョン追加!?：現時点で詳しい日程は決定していないが、近々通信協力プレイの新ダンジョン開放が予定されているとか!? アルカディアがキャッチした情報では、かなり手応えのあるダンジョンのようだ。次号以降の続報に期待して欲しい。

シナリオ外伝編C

船長戦の基本を覚えよう！

異海の覇王

～SUB MISSION～

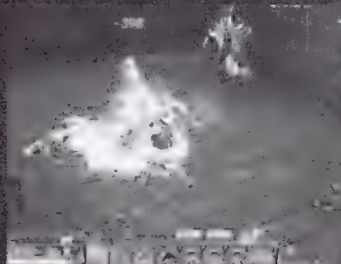
レベル15以上でクリアしろ！

各種属性攻撃があるため、気が抜けないポイントだらけの海賊船。前衛職だとボスが長期戦なので、道中のダメージを減らそう！

ボスを見越した装備で挑め!

各種の属性トラップに加えて、氷属性持ちのラミアやギルマン、闇属性の多彩な攻撃を持つリッチがダンジョン道中の要注意モンスター。さらにキャプテン・テスラ戦では、炎＆雷防御がダメージの大幅な軽減に必要不可欠な要素となっている。

とはいえ、魔法防御が充実した魔法使い系でもなければ、三つの属性防御を70以上確保できれば上出来といえる。そこで活用したのが、カスタムアイテムなどによるアミュレット持ち込み。eアイテム装備の組み合わせ次第だが、道中用にはダークアミュレット、ボス戦用にサンダーアミュレットorソルアミュレットの持ち込みオススメだ。

ボム対策も兼ねた炎防御ベースが装備の基本。道中は闇防御、ボス戦は雷防御&スタン耐性の確保が重要になるぞ。

ダンジョン道中の注意ポイント

地下1F　青い鍵の取り忘れに注意!!

海賊コンビこそ出ないが、ギルマン＆リッチと厄介な新モンスターがスタート直後のフロアから出現。ルームガーダー戦（以下、RG戦）では、これらを出現と同時に倒したい。2部屋目のRG戦後は、北側・小部屋の宝箱から青い鍵を忘れずに回収すること。また、東側へのガラス扉は、地上1Fの落とし穴のスイッチで開く。

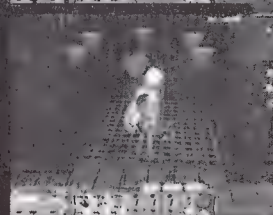
階段前のRG戦は、合計5分割された大部屋。中央区画の床スイッチ×2で階段へ行ける。

地上1F　基本は魔石の回収ルート!?

このフロアから海賊コンビが登場。スタート直後の左右RG戦後、合流地点となる2部屋目でランキー側の壷から食料を忘れずに回収すること。いずれか一方しか開けられない青扉の分岐点は、ショートカット可能な左ルートがオススメ！　右ルートはHP＆MP回復の泉こそあるが、大部屋RG戦で時間もかかってしまう。

階段前のガラス扉は左ルートなら海賊×3のRG戦クリアで開くため、短時間で済むぞ！

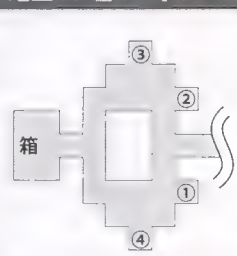
地上3F　水晶×２個で階段へ進め!

1部屋だけの地上2Fから階段で3Fへと移動。直後のRG戦後は、西側通路の正面壁に隠された壷のカード回復と宝箱の食料を忘れずに回収すること。ボス前の大部屋RG戦では、外周モンスターの見落としに注意！　クリア後に中央のガラス扉が開くので、水晶スイッチ×2個を点灯させ、外周からテレポーターに向かおう。

鉄柵の中にある水晶×2を操作した後は、左ルートのHP回復の泉を経由してボス戦へ。

青鍵・左ルートで魔石をゲット!

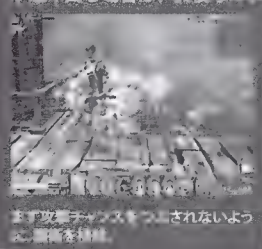
青扉の分岐点は、魔石1個とカード肉が手に入る左ルートがオススメ！　宝箱部屋の仕掛けは、まず①の床スイッチを置き石で固定。②の床を踏んで③のレバーを引き、④の氷結レバー前へ移動。そのまま解凍を待って、タイミングを見て引けばOKだぞ!!

ソウル＆エーテルも入手可能な宝箱を開けると、Rリザードマン×2体が出現＆氷トラップが発動するので注意!

地上1F左ルートMAP

BOSS キャプテン・テスラ

攻撃パターンが多彩。甲板上を走り回られても焦らずに攻撃チャンスを逃すな!!

これまでに無く高い機動力を持つため、魔法使い系と狩人以外だと苦戦必至のテスラ船長戦。足が速い上に攻撃パターンが多く、攻撃を仕掛けるタイミングに戸惑うが、実際のところ回避行動もあるため、甲板上での攻撃チャンスは極端に少ない。

まず、原則として船長が自分に向かって来たときは、無理に攻撃せずガードして反撃狙い。逆に船長が逃げ回る場合は、真後ろにボムを投げるので、斜め後ろからダッシュ攻撃を狙うのが基本だ。

こちらの攻撃に対する回避行動は、剣構え→落下攻撃はガード後に反撃可能。側転はスキに再度攻撃が間に合う。逆にバックステップ～なぎ払いは回避不能で、身を屈めたらブラッディレインの合図なので、間合いを離そう。一定時間経過orダメージで高台に逃げると、爆弾or突風or海賊召喚＋天候ごとの攻撃を繰り出すが、投てき武器を当てるチャンスだ。

まず攻撃チャンスをつぶされないように…

マストからの二段攻撃に…ので注意。

フィールド天候の変化

天候：晴れ

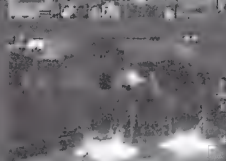
晴れ専用の片手上げ～ランダム攻撃は、弱体化ガスとホーリートルネード。後者は甲板移動中も追ってくるので、構えを見たらすぐに回避を！

天候：曇り

曇り専用の片手上げ～ランダム攻撃は、ブラインドガスに加えて、連続突風とライトニングストーム（単発）。後者二つは甲板上でも届くので注意！

天候：雷雨

雷雨専用の片手上げ～ランダム攻撃は、落雷若しくは2種類のライトニングストーム（広範囲or３連射）。甲板上での構えを見たら立ち止まらないこと。

編集部ワンポイント：本文中では戦士系＆僧侶系といった前衛職向けの攻略パターンを解説してあるが、魔法使い系や狩人なら苦労せずに勝つことが可能。まず、魔法使い系なら甲板上でフレイムスピリットを船長から逃げつつ撃っているだけでOK！　狩人の場合であれば、エクステンシブショットの持ち込みがオススメ!!　どうしても勝てない場合、サポート魔法使いで挑むのもアリだ。

効果的に装備しよう

魔石の種類と装着した部位による、効果の違いを掲載。各魔石の効果の上昇具合をしっかり把握してカスタムアイテムに装着すれば、冒険が格段に楽になるぞ。（魔石の効果、数値は編集部調べ）

カスタムアイテムの基本

装備カードを登録後に魔石を装着して強化するのがカスタムアイテムの目的だか、装備カードのレアリティによって装着できる魔石のスロット数が変化する。基本的にコモンが四つ、アンコモンが三つ、レアが二つで、武器と鎧はコモンなら五つ、アミュレットでは二つになっている。コモン装備は種類が少ないので注意しよう。魔石は、武器防具や錬成素材などとの合成に成功すればR（ランク）5まで上昇させられるが、成功確率は極めて低い。比較的入手しやすい錬成素材を使って、ランク4まで上昇させることを目標にするといい。

コモンの鎧の中で代表的なファイタークロスに魔石を五つ装着してカスタマイズ。防御力は不安だがステータス系を大幅に強化できるので、eアイテムよりもある意味強い。

装着部位による魔石の効果

	兜	鎧	靴	指輪	装飾	武器	盾
属性系	魔石Rank ×6	魔石Rank ×8	魔石Rank ×6	魔石Rank-1	魔石Rank ×6	魔石Rank ×2	魔石Rank ×4
能力値系	魔石Rank ×0.5（切捨）	魔石Rank ×1	魔石Rank ×0.5（切捨）	魔石Rank ×1	効果無し	魔石Rank ×0.5（切捨）	魔石Rank ×0.5（切捨）
物理系	魔石Rank ×1	魔石Rank ×1	魔石Rank ×1	効果無し	効果無し	魔石Rank ×2	魔石Rank ×1
状態異常系	極めて低い	極めて低い	低い	極めて低い	極めて高い	普通	極めて低い

魔石の種類

属性系	ファイアー、アイス、サンダー、ホーリー、ダーク
能力値系	パワー、タフネス、ゲイル、スピード、マジック、マインド、ラック
状態異常系	ポイズン、スロウ、ブレイク、スリープ、サイレンス、ブリード、ブラインド
物理系	マテリアル
特殊系	エーテル、ソウル

カスタムアイテムの有効活用

上の表の通り、魔石の種類と装着部位によって、効果がかなり変わるのが特徴。属性系は防具に付けると耐性を高めやすく、能力値系は鎧か指輪でないとあまり効果がない。魔石ランク×0.5だと、ランク4の魔石で2しか上昇しないので、スロット数を一つ使うほどでもないはず。

物理系はマテリアルストーンのみで、これは武器に装着するのが基本。魔石ランク4で武器攻撃力が8上がり、魔石ランク5を複数装着すればeアイテムの武器をしのぐ攻撃力を持つこともある。ただし、元々属性攻撃力がある武器にマテリアルストーンを装着しても×2の倍率は得られない。属性攻撃力がある武器は、INTかMINを上げて属性系の魔石を装着する方が効果的だ。状態異常系は装飾品と武器のみ効果が高く、それ以外の部位に装着してもほぼ機能しないので注意。ただし、武器に付ける場合はその分マテリアルストーンを装着するスロット数が減るため、武器攻撃力が低くなってしまう。ダブルドラゴンの左手武器に付けるなど、攻撃力の影響が少ない場合なら多少有効かもしれないが、基本的には装飾品限定と考えよう。

次にどの部位をカスタムアイテムにするかだが、武器はもちろん、防御力重視なら靴、装飾品、耐性やステータス重視なら鎧、装飾品、指輪がオススメ。また、セットボーナスのあるウィザード系やマジック系、武者系はカスタムアイテムが有効だ。

カスタムアイテムの注意点

大量に魔石を装着してドーピングするには、コモンの防具（特に鎧）がいいものの、防御力がかなり低いので、慣れたダンジョンでないとかなり危険。

レアの防具だと、スロット数は少ないものの比較的防御力が高く、特にドラゴンアーマーなら防御力と炎耐性が優れている。スロットにマテリアルストーンを装着しても、あまり防御力を確保できないので注意しよう。盾は魔石の効果があまり受けられない。よって、ソウルストーンやエーテルストーンといった、能力に影響しないものを装着するのがいい。盾自体の防御力が高くないと、ガード時の軽減率が極めて低いことには注意したい。アンコモン以上の盾にするのが無難だろう。

エーテルストーンについて

エーテルorソウルストーンには相乗効果がある。エーテルストーンR4を装着すると、レバーorボタン入力中は約8秒で1回復、未入力状態（攻撃中でも可）だと約3秒で1回復する。モーションの長い技は攻撃中にボタンとレバーから手を離そう。また、4秒走ったあとに停止すると1回復するので、小刻みに停止しよう。

4秒走ってから一瞬未入力状態にして、また走る。新たな移動テクニックになりそうな予感。

ソウルストーンについて

2秒に1回復するMPの回復速度を早めるソウルストーン。R4一つで約0.2秒短縮、約1.2秒までは簡単に短縮可能。R4四つでかなりの回復速度になる。また、両手武器に装着すると多少回復速度が早く、三つで最高に近い回復速度になるぞ。なお、魔法詠唱中／ソウルリザレクション中は効果が無いことに注意。

コモンの鎧や靴に四つ付けるのがオススメだ。ランク4スキルを小まめに使えるようになるのが大きい。

[illegible]

得意武器にマテリアルストーンR5を装着すると、一つ目に限り攻撃力が11上がる。これと同じように、R4まで効果の無い装飾品や指輪にマテリアルストーンR5を装着すると、防御力が1上昇する。R5ボーナスといった感じでほかにもあるかもしれないが、R5にするのが茨の道なので、効果に目をつぶってもいい。

騎士なら片手剣、両手剣、槍にマテリアルストーンR5を装着すると一つ目のみ攻撃力が11上がる。

ソウルストーンについて：相乗効果は個数に比例しておらず、積む個数が多くなると効果が極端に低くなっていく。約1.2秒までは楽に短縮できるが、それ以降は、最大の1秒に1MP回復までに持っていくのにR5が十数個必要になる。よって、あまりにもナンセンスなためここでは四つで1.2秒まで減少させることを優先して記載している。

実用性重視でセレクト

ここでは、実用的な魔石の装着例を挙げていく。高価なものもあるが、焦らずに集めよう。

オススメ

ミスリルソード

魔石
- ・マテリアルR4×2

片手剣で代表的なのが、ミスリルソード。新ダンジョンだと道中で1本、ボス戦で1本あるとちょうどいい。同じ攻撃力のグレートソードは、耐久値が高いが1本で1ダンジョンしのげるかはギリギリのラインなので、STRとDEXボーナスのあるミスリルソードの方がいいだろう。

スパイクアックス

魔石
- ・マテリアルR4×3

蛮族でダブルドラゴンを使う場合は、ミスリルソードよりもこちらの方がオススメ。得意武器の補正が入るのはもちろん、のちのちマテリアルストーンR5に差し替えた場合、攻撃力が90を超えるのが魅力的。耐久力はやや高めなので、短めのシナリオなら1本で足りることもあるぞ。

SORRY NO IMAGE

セプター

魔石
- ・ソウル　R4×4
- ・エーテル　R4×1

魔法主体の魔法使い系で、MP回復を重視したもの。ソウルストーンR4を四つは収集に時間がかかるが、回復速度は驚異的。エーテルストーンを別の部位に入れてクリスタルワンドにするのも有効だ。MP回復を生かすため、低威力魔法を連射ではなく高威力魔法を適度に撃つのがいいか？

ドラゴンアーマー

魔石
- ・ゲイル　R4×1
- ・パワー　R4×1

装備カードでもSTR+2、AGI+5なのでゲイルストーンR4とパワーストーンR4を装着すると、eアイテムのステータスに匹敵する（eアイテムはSTR+7、AGI+10）。兜と靴をeアイテムのドラゴンシリーズで固めれば防御力や炎耐性もそれなりカバーでき、アイテム欄に一つ空きを作れる。

ウィザードローブ

魔石
- ・ファイアー R4×1
- ・マジック　R4×1

ドラゴンアーマーと違って、兜、靴もカード装備で存在するウィザードシリーズとマジックシリーズ（マジックシリーズは盾、武器も）。カスタムアイテムでもそろえてもセットボーナスでINTをそれなりに確保できるため、魔法主体ならダイヤ、サファイヤ、エメラルドを大量に積めるぞ。

オススメ

レザーブーツ

魔石
- ・ソウル　R4×3
- ・サンダー　R4×1

鎧、兜、靴の中で防御力やステータスボーナスを得にくいのは、全般的に見ると靴である傾向が強い。よって、靴をカスタムアイテムにするのはかなり有効だ。特殊な能力が無い限り、レアにしてもさほど防御力が上がらないので、コモンで全職業AGIの上がるレザーブーツがオススメ。

SORRY NO IMAGE

ミトラ

魔石
- ・ソウル　R4×3
- ・エーテル　R4×1

ソウルストーンを装着するためのスロット数稼ぎに適しているのは靴だが、その次に有効なのが兜。コモンの靴or兜に、ソウルストーン×3とエーテルストーンを装着するのを最終目標にして集めるといい。属性魔石を入れることで、耐性の強化も図りやすいのもポイント。靴と兜は注目だ。

ミスリルシールド

魔石
- ・ソウル　R4×1
- ・エーテル　R4×1

盾には魔石を付けても効果が薄いものが多いため、ソウルストーンとエーテルストーンを装着してみた。スロット数は少ないが防御力の高い、ミスリルシールドがオススメ。武器キャンセルで攻撃する場合は、表と裏が必要な点に注意。余った属性魔石で耐性を上げてもいい。

オススメ

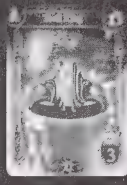
ダークアミュレット

魔石
- ・ポイズン　R4×1
- ・ブラインド R4×1

新ダンジョンの災禍の侵蝕で有効なのが、ダークアミュレットにポイズンストーンとブラインドストーンを装着した形。R4なら対応する状態異常をほぼ無効化でき、ディアナアミュレットよりも闇耐性が高くなる。災禍の侵蝕では混乱の攻撃がほとんど無いので、この組み合わせは強力だ。

ファイアーアミュレット

魔石
- ・ポイズン　R4×1
- ・ファイアー R4×1

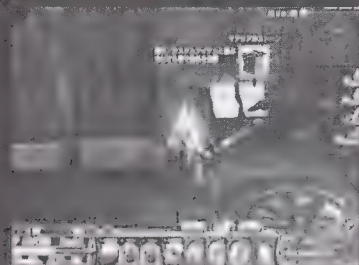
最上級ダンジョンに多い、炎耐性の必要性を補ったもの。火耐性のみを上げた場合はR4二つで相当な耐性になる。STRが属性耐性に依存している耐性武器（ホーリーソードやフレイムソードなど）を使用している際にも、カスタムアイテムで属性耐性を稼ぐのが有効なので活用しよう。

テックリング

魔石
- ・パワー　R4×1
- ・スピード　R4×2

空振りしても攻撃判定が出た五なら武器キャンセルできるテックリングは、魔石を三つ付けられるのが大きい。空振りしやすいスキルや弓系のスキルを使う場合は、魔石でSTRやDEXを補いつつテックリングでスキをカバーしよう。ただし、空振りしないスキルなら別のリングでいい。

魔石を入手シナリオは決まっている。プレイ目的や難度に合わせてセレクトしよう。

対応シナリオ一覧

- ●魔界の門（1個）
- ●魔獣の檻（1個）
- ●暁の廃城（1個）
- ●妖精王の帰還（1個）
- ●光の神殿（1個）
- ●黒き廃鉱（1個）
- ●水晶の塔（2個）
- ●混沌の要塞（1個、エーテル、ソウル）
- ●陽炎の古代都市（1個、エーテル、ソウル）
- ●異海の覇王（1個、エーテル、ソウル）

魔石のみの回収なら魔界の門が手っ取り早いが、同時に合成用アイテムも収集したいなら話は別だ。

陽炎の古代都市

地上面で4隅にある階段を降りるとそれぞれ対応したミニダンジョンがある。その奥にランダムで設置されている赤と青の鍵を回収し、地上面の中央にある鍵の付いた扉を開ければ、魔石回収と最終ルームガーダーへ進める。魔石用の扉は青鍵、ルームガーダーの扉は赤鍵が対応している。ポイントになるのは、ランダムで設置されている宝箱だが、これは宝箱のあるフロアで水晶を使うと宝箱がどのミニダンジョンにあるかが分かる仕組み。

●北東：炎系の敵が多数出現、クランチドラゴンと劣化ガスに注意しながら赤の宝玉を探して、扉にはめるとランダム宝箱のあるフロアへ降りられる。

●北西：氷系の敵が多数。ダンジョン構造が簡単で、最も難度が低い。最後の部屋は、レバーを引く前にガラス越しに攻撃してから倒すと安全だ。

●南東：テラーやデーモンの宝庫で、ブラインドのトラップが多数。最後の部屋では遠距離攻撃のオンパレードとなる。飛び道具を避けてからレバーを引くのを意識すると、多少は楽になる

●南西：雷系の敵が多数。雷耐性が低いと、ハイサラマンダーとガイトラッシュの魔法で一瞬でやられるので注意。マップ右下の円形のフロアは、時計回りで回るとトラップに引っかからない。

楽にクリアするなら水晶（カッパークレストで交換）を二つ持ち込んで、まずは北東の炎のダンジョンへ向かう。

炎のダンジョンで水晶を使えば、扉を開けるのに必要な赤い宝玉の位置が分かる。最短ルートを通って入手しよう。

宝玉をはめて降りた先が宝箱の階層。ここで水晶を使うと、残りの位置が分かる（地上の階段に対応）

デッキに装備カードを入れないと登録できないが、最初に店内かギルド協力プレイでカードを読み込ませてアイテム整理画面で登録、その後「1人で冒険しますか？」で「いいえ」を選択してシナリオへ移行すれば、装備カードの登録を1回分省略できる。シナリオ選択時にも再び読み込ませれば、1プレイで同種カードの複数登録が可能だ。

全国協力ダンジョン上級

セオリーを覚えて船長に挑め！

海淵の梟雄

開放条件：五段＋中級攻略度40％以上

基本的に全階層が固定マップになっているので、協力プレイ時のセオリーを覚えれば決して難しくない!!

ダンジョン構成と仕組み

頻繁なテレポーター移動はあるが、大まかに3階層で区分された全国上級の海賊船マップ。見た目だと固定マップに思えるが、地上1Fと地上2F～3Fは各4パターンずつ存在。それぞれ吊されたランプの色で判別可能で、4方向の進行ルートと連動した地上2Fの二重仕掛け扉を見分けられる。

とはいえ、四人プレイなら地上1Fを各プレイヤーが分かれて進めば、地上2F～3Fをまとまって行動してもOK！　地上2F～3F対応の判別リストは、シングルプレイ用の参考として見てもらいたい。

地上2Fで開いている鉄柵を確認＆ランプに対応した正しいルートを通れば一回で進める。

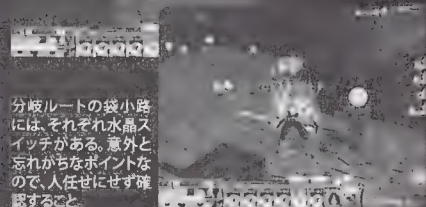
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
白色	北側(↑)	南側(↓)	東側(→)	西側(←)
青色	南側(↓)	北側(↑)	西側(←)	東側(→)
赤色	東側(→)	西側(←)	北側(↑)	南側(↓)
緑色	西側(←)	東側(→)	南側(↓)	北側(↑)

ダンジョン道中の注意ポイント

地下1F　全討伐＋水晶スイッチ

スタート直後となる1階層目は、フロア全体が大部屋扱いのルームガーダー戦（以下、RG戦）。それぞれ左右から回り込むルートがあるので、パーティーを二手に分けて進むのがセオリーとなる。

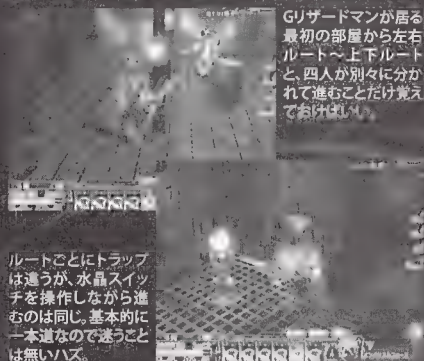
ちなみに分岐ルート後の合流区画にある宝箱からは、プレイヤーごとに食料を入手可能。階段前の仕掛け扉の開放条件は、フロア上に全部で4個設置された水晶スイッチの点灯と、出現モンスターの全討伐なので、無視せず倒しながら進むこと。

合流区画のトラップ宝箱から食料を入手可能。編成次第ではボス戦が長引くケースもあるので、忘れずに回収して進もう。

分岐ルートの袋小路には、それぞれ水晶スイッチがある。意外と忘れがちなポイントなので、人任せにせず確認すること。

地上1F　個別に分かれて進め！

ダンジョン構造でも少し触れたが、2階層目は個別行動がセオリー。旧「負の断章」のような強制分岐こそ無いが、ここで他プレイヤーの後に付いていくのは厳禁！　いずれのルートもRG戦×3回と、焦らなければ一人で対処可能なレベルだ。

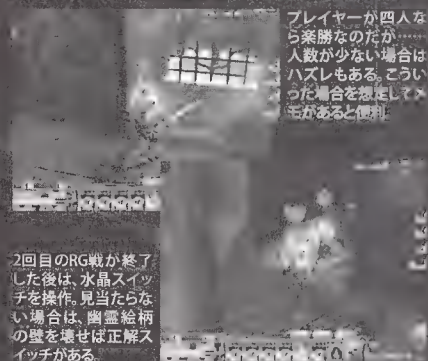
なお、称号狙いのシングルプレイの場合であっても、この階層は好きなルートを通ってOK！　3階層目とのつながりに法則性はあるが、地上2階で開いている仕掛け扉を確認できるので問題無い。

Gリザードマンが居る最初の部屋から左右ルート～上下ルートと、四人が別々に分かれて進むことだけ覚えておけばよい。

ルートごとにトラップは違うが、水晶スイッチを操作しながら進むのは同じ。基本的に一本道なので迷うことは無いハズ。

地上2F～3F　遅れても焦らず合流!?

ちゃんと2階層目を分かれて進めば、フロア中央に設置された仕掛け扉の内側が全開放されているハズ。この状態でさえあれば、3階層目はいずれか一つのルートをクリアして先へ進めるワケだ。

3階層目は一人で先へ進んで問題無いが、不安要素があるなら別プレイヤーを待つのもあり。2階層目の探索が遅れた場合は、4隅を回って扉をチェック！　既に開放済みのルートは、だれかが進んでいるハズなので後を追いかけて合流しよう。

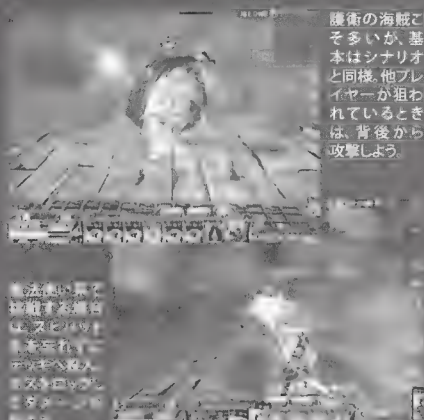
プレイヤーが四人なら楽勝なのだが……人数が少ない場合はハズレもある。こういった場合を想定してメモがあると便利。

2回目のRG戦が終了した後は、水晶スイッチを操作。見当たらない場合は、幽霊絵柄の壁を壊せば正解スイッチがある。

BOSS キャプテン・テスラ

協力プレイはシナリオより格段に楽な船長戦。ターゲットの有無を見極めよう!!

誘導系魔法を持ったプレイヤーとマッチングすれば、瞬殺も可能な協力プレイのテスラ戦。とはいえ、これはかりはマッチング運なので、前衛職は高台を攻撃可能なオウルバイクなどを持ち込みたい。

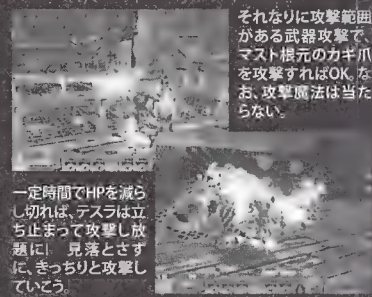
船長の動きは基本的にシナリオと同じだが、いずれかのプレイヤーをターゲットとして動き回るため、自分が狙われていないときが攻撃のチャンス！　とはいえ、乱戦状態なだけにダメージを受けやすいので、[illegible]だけは固めておくこと。シナリオ攻略を参照し、スピリット持ちが居るようなら、やたらと多い[illegible]に徹するのもアリだ。

また、協力プレイだとかなりの[illegible]でテスラがカギ爪をマストに向かって撃ち込む。一気に[illegible]チャンスなので、モーションを見落とさないこと。

護衛の海賊こそ多いが、基本はシナリオと同様。他プレイヤーが狙われているときは、背後から攻撃しよう。

[illegible]

マストのカギ爪を見逃すな！

まれにシナリオでも見られる光景だが、協力プレイ時だと船長のHP4割前後で大抵はマストにカギ爪を撃ち込む。このカギ爪のHPをゼロにすれば、船長がヒザを付く動作を取るため一気にダメージを与えられるぞ！

それなりに攻撃範囲がある武器攻撃で、マスト根元のカギ爪を攻撃すればOK。なお、攻撃魔法は当たらない。

一定時間でHPを減らし切れれば、テスラは立ち止まって攻撃し放題に。見落とさずに、きっちりと攻撃していこう。

はみ出しバトルキングダム

スタン耐性で快適なボス戦?:実際に戦ったプレイヤーなら分かると思うが、船長戦でとにかく多いのがスタンしたところへの追撃による回避不能なダメージ。スタンはある程度回復可能だが、各種ボムや衝撃波でスタンしまくっているとストレスがたまりやすい。特に協力プレイだと事故が多発するので、前衛職はボス戦用にソルアミュレットの持ち込みを強くオススメしたい。

最上級を見据えた

デッキ構築指南

通信協力ダンジョンの最上級「災禍の侵蝕」を見据えたデッキを紹介。比較的入手がしやすいものを中心に、戦力になるものを見ていくぞ。EXスキルやカスタムアイテム、それ以外の有力スキルにも注目して構築していこう。

蛮族 -BARBARIAN-

[illegible]

SAMPLE DECK

- スレッシャーテイル ×18
- コンセントレーション ×6
- HP回復系 ×5
- ENE回復系 ×5

カスタムアイテム

- ミスリルソード ×2

EXスキル

- ヴァンガードラッシュEX

その他オススメスキル

- **ダブルドラゴン(蛮/騎)** 威力が高くコンパクト。16枚以上あると強力だ。
- **ブリーディングスラッシュ(騎)** 通常戦、ドラゴン戦ともにトップクラスの破壊力。
- **ソニックブラスト(騎)** ドラゴンキラーはカスタムアイテムで持ち込もう。

[illegible]

司教 -BISHOP-

[illegible]

SAMPLE DECK

- スレッシャーテイル ×6
- ヴァルキリーストライク ×11
- エレメンタルフォース ×4
- レジストホーリー ×4
- ヒーリング ×1
- ENE回復系 ×9

カスタムアイテム

- ホーリーソード

EXスキル

- ショックウェーブEX

その他オススメスキル

- **スパイトブレイカー(司/武)** 相棒の安定したスキル。ソング オブ バトル併用で。
- **ブレインシェイカー(司/武)** 気絶効果とスキル枠を圧迫しないのが大きい。
- **ファルコンブロウ(武)** コンパクトで威力も高め。集めるまでが大変だ。

[illegible]

賢者 -SAGE-

[illegible]

SAMPLE DECK

- スレッシャーテイル ×12
- ヴァルキリーストライク ×6
- オーラ ×4
- ソウルリザレクション ×1
- レイジングガイア ×4
- HP回復系 ×2
- ENE回復系 ×6

カスタムアイテム1

- マジックソード ×2

カスタムアイテム2

- 各種アミュレット

その他オススメスキル

- **ハードインフェルノ(魔/賢/黒)** 瞬間的に大ダメージを得られる汎用炎魔法。背後密着からの連打が強力だが、凍結解凍には要注意。
- **サンダーチェイン(魔/黒)** AD戦で必須となる雷属性の主力誘導魔法。アブゼロで敵を氷柱化して撃てば、道中でも活躍可能。

[illegible]

狩人 -RANGER-

[illegible]

SAMPLE DECK

- チャージショット ×11
- ハンターズアイ ×6
- イマジナリーアロー ×1
- エメラルドの原石 ×6
- スタンボム ×2
- HP回復系 ×4
- ENE回復系 ×5

カスタムアイテム

- ミスリルボウ ×2

EXスキル

- マインEX

その他オススメスキル

- **ブロードビート(暗)** 威力は下がったが、扱いやすさは抜群。
- **ハンターズアイ(狩/暗)** 積めば積むほどタレットが効果的。24枚もあり?
- **ヴァイパーバイト(狩/暗)** 毒状態の敵にクリティカル発生。短剣と好相性。

[illegible]

「災禍の侵蝕」対策

ダークアミュレット

ティアナアミュレット

エーテルアミュレット

災禍の侵蝕で厄介なのが、テラーとデュラハンの毒、そしてリッチの闇と雷魔法。道中のトラップにもブラインドと毒が多いので、闇耐性を上げるのが先決だ。逆にいえば、闇と雷耐性を上げておけば物理系の攻撃以外はそれほど脅威ではない。このため、カードのダークアミュレットに、ポイズンストーンとブラインドストーンを付けたカスタムアイテムが優秀。エーテルアミュレットは耐性が下がってしまい、かなり危険なので注意しよう。

エーテルアミュレットの回復スピードでは、被ダメージに追い付かないことが多い。闇耐性を優先的に上げよう。

新スキルのグラップルは、スーパーアーマー状態の敵も転ばせることが可能。ライトニングランサーやワイルドスマッシュなど、1発でダウンを奪えないスキルを使うときに1枚入れておくと便利。ランク4スキルなどと併用するには素早いカレントが必要となるが、自分なりの攻撃のパターンを作れば効果が高い。武闘家のフィストスタンプも同様のスキルだ。

全国協力ダンジョン最上級

アンデッドと仕掛けに注目だ

災禍の侵蝕

開放条件：師範以上

二手に分かれて行動し、二つの鍵と宝玉を回収して道を切り開こう。押し寄せるアンデッド軍団に引けを取るな！

ダンジョンの構造

災禍の侵蝕では最初のフロアにゾンビが大量に居る。正面には仕掛け扉かありその奥に宝玉扉、その右にドラゴンゾンビへのルートがある。仕掛け扉は左右の階段で向かった先にあるそれぞれのレバーを引くことと（最初のフロアから見えるレバー）、最初のフロアのゾンビを全滅させることが条件。

宝玉扉は、左右の階段でいくルート上の赤＆青の鍵を回収、それを使うと各ルートで一つずつ回収できる宝玉をはめればいい。宝玉扉を開けるとルームガーダーが3回あり、2回目の後に回復の泉がある。宝玉が無いとドラゴンゾンビルートになるが、耐久力が高くテラーを召喚するので非常に厄介。ドラゴンゾンビ戦後にルームガーダー3回へ合流するが、回復の泉が使用できないため危険だ。

要注意モンスター攻略

●デュラハン

遠距離は毒ブレスと石化光線、近距離では縦斬りと横斬りが加わる。斬りダメージが強烈なので、遠距離戦かガードを確実に。

●テラー

ダウンを奪うと地面へ潜って後方へワープするため、ダウンを奪わずに倒そう。ボディプレスはガードが難しいので注意。

●リッチ

3WAYの闇魔法と雷魔法が脅威。特に属性耐性が低い場合は強敵だ。体力は多くないので、出現と同時に優先して倒そう。

攻撃を当てるとスーパーアーマーになるデュラハンは難敵。ガードまたは回避が超重要。

●POINT①

左右ルートで赤＆青の鍵を回収

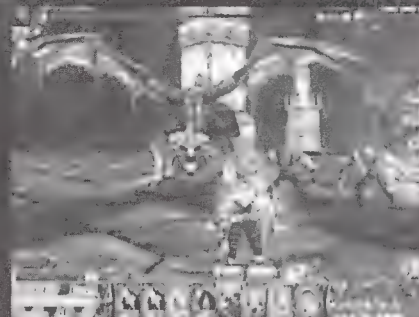
●POINT②

赤と青の鍵で宝玉を回収

●POINT③

宝玉のある場所にはエレベーターがあるが、回収していないうちは絶対にエレベーターへ乗らない

●POINT④

左右どちらか早く終わった方がゾンビ軍団を倒す

宝玉を無視したドラゴンゾンビルートは、基本的に考えない方がいい。左右のルートできっちり鍵と宝玉を回収して、宝玉扉を開けよう。鍵と宝玉を回収する際の仕掛けは熟知しておくこと。

左ルート

二つのマップパターンで鍵の入手方法が変わり、どちらも見逃しやすいので注意。右ルートに比べて道中が短いので、終了後にゾンビ討伐をするといい。道中は左右に分かれてルームガーダーをこなすと効率がいい場所はあるが、二人で各ルームガーダーを瞬殺しても、さほどロスにはならない上に安全だ。

MAPパターンAの鍵

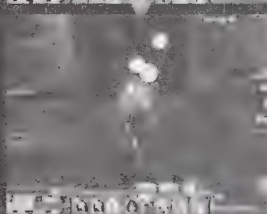
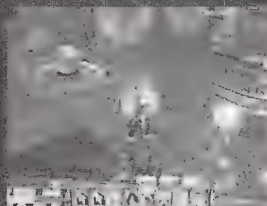
三つ目のルームガーダーで左右に分かれた後、柵に囲まれたスイッチがあるパターンの場合、部屋の敵を全滅させた後に隣の部屋側にある柵を破壊しよう。その後、部屋と部屋の間にある火の玉を出す罠をタッチして90度方向転換させる。これで火の玉がスイッチに当たって、先にある柵が開く仕組みだ。罠のタッチと鍵の回収を忘れずに。

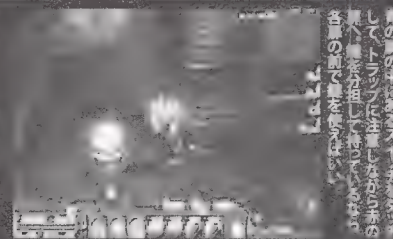
MAPパターンBの鍵

三つ目のルームガーダーの、劫火の魔龍のような中央通路を挟んで左右に部屋があるパターンの場合は、各ルームガーダー終了後に中央側と反対の扉が開く。中央通路に居るリッチを気にして鍵を取り忘れることがあるので注意。鍵宝箱と逆にある壺には、左側ならハイポーションカード、右側なら肉カードがある。これも回収しておこう。

右ルート

マップパターンは二つあるが、どちらも鍵の入手方法は一緒なので分かりやすい。こちらのルートの方が道中の敵が多くて嫌らしい動きをし、ルームガーダーがレバーやガラスで仕切られている場面が多く、戦いにくい。鍵の入手場所は、中央がガラスで仕切られた大部屋で中央に地雷トラップがある場所。

左右に燭台が一つずつあり、大部屋内の敵を全滅させた後に左右の燭台を両方点灯させると左右の扉が開く。各扉の奥に鍵の入った宝箱があるぞ。片方の燭台を点灯させると地雷トラップが発動して中央を行き来できるが、大部屋内の敵を全滅させた後二人でそれぞれの扉前で燭台をタッチすれば楽だ。一人で攻略する場合は、燭台をタッチした後、地雷トラップを避けてから逆側の燭台へタッチしよう。一定時間で燭台の効果が切れるので、素早く行動すること。一定以上のAGIがあれば、燭台タッチ後の地雷トラップ発動前に通過できるので覚えておこう。

宝玉を回収

宝玉の回収場所は、まず青の鍵で扉を開閉して中にある燭台スイッチをタッチ。これで赤の鍵の扉の前の柵が一定時間開く。後は赤の鍵を使って中の宝玉を取ろう。赤の扉へ行く途中にあるトラップに注意しよう。

青の扉の中にあるスイッチをタッチして、トラップに注意しながら赤の扉へ。鍵を分担して持っているなら各扉の前で鍵を使えばいい。

ドラゴンゾンビルートでも中央到達は可能。しかしある程度の戦力が要求される上に、回復の泉が使用できないのが難点だ。全国協力プレイでは、ドラゴンゾンビルートは一般的ではないので、宝玉をしっかり回収しよう。また、宝玉扉付近にある壺にはハイポーションがある。これは道中で回復を使ってしまった人が優先的に入手するといい。

ルームガーダー戦×3

宝玉扉を開けた先にはルームガーダー戦が2回ある。三つのパターンからセレクトされ、どれも扉で仕切られたすべての部屋の敵を倒す必要がある。

最初に目の前にテラーが居るのはどのパターンも共通で、デュラハン、リッチ、テラーも全パターンで出現。これに加えて、オークチーフやロイヤルリザードマンが立ちはだかる形だ。

基本的に部屋を空けた瞬間に敵が数多く居る場合が多いので、入る前に範囲攻撃を使っておくと効果的。トレマーやショックウェーブ、レイジングガイア、スタンボムなどを使って不意を突かれないようにすること。また、扉が閉まるときに敵が別の部屋に行ってしまうと見逃しやすい。各部屋できっちり敵を倒してから進もう。

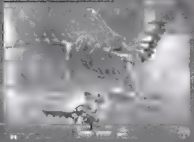
なお、リッチやテラーは優先的に倒すといい。デュラハンは動きが遅いので、後回しでいいだろう。

2部屋目は、ガラスで仕切られたものと、最初に毒トラップがあるパターンがある。ガラスに仕切られたものは、ガラス越しに攻撃できるとかなり安全だ。毒トラップは、最初につぶしておくのが理想。

二つのルームガーダーを突破すると、宝玉を使ってきた場合は回復の泉があり、最終ルームガーダーが楽になる。最終ルームガーダーは、中央のデュラハンに注意して左右から1体ずつ倒せば、ここまできたパーティーなら楽にこなせるだろう。

ルームガーダー1戦目は、扉でいくつもの部屋に仕切られている。入室前に範囲攻撃を仕掛けると、安全に立ち回れる。

宝玉コースで2戦終了すれば、回復の泉がある。このため2戦終了後のワープ前に回復を使う必要は無いぞ。

最終ルームガーダーは、デュラハンに注意すれば各個撃破で楽に倒せる。テラーのボディブレスに注意。

ANCIENT DRAGON

今までにないタイプのボスであるエンシェントドラゴン。胴体と首への分離状態に、それぞれが役目を分担して的確に攻撃を当てよう。

第1形態

第1形態では、前足で混乱+衝撃波、突進しつつ衝撃波→尻尾で衝撃波、また衝撃波+火の玉、足を振り上げて回頭しつつブラインドガス、足を振り上げて地面から骨柱(スロウ)、などが主な攻撃。

端に近い位置だと突進を回避できないので、なるべく広い側に位置して攻撃しよう。足を振り上げた後は、回頭するかどうかをよく見ること。骨柱は、早めに移動をしておかないと回避できないので注意しよう。後はさほど問題無いはず。

第2形態

胴体と首が分離して首が外周を回り始める。

●胴体

第一形態の突進と衝撃波+火の玉以外の攻撃は健在で、前足を振り上げた後に骨ミサイルを放つ攻撃が加わる。特に骨ミサイルは強烈で、誘導性能とブリード効果を持ちつつ大量に飛んでくる。回避に失敗すると、すべての弾がそのプレイヤーへ向かっていくことがあり、全弾被弾+ブリード効果で一気に体力を奪われやすい。

●首

首は、外周を回りつつ地面に潜るとき・出るときに衝撃波を放つ。首は高速で移動し、停止した後に火の玉かブレスで攻撃する。衝撃波をくらいやすいので、首の攻撃最中に攻撃を仕掛けるといい。

●性質

首はオーラをまとった状態だと移動スピードが速く、AGIを高くしないと併走できない。ただし、胴体を攻撃するとその攻撃量によって移動スピードを遅くすることができる。攻撃量が多ければ首の紫のオーラが無くなるので、併走してダッシュ攻撃を当てつつ、首の攻撃時に一気に体力を奪える。

●対策

胴体と首の二手に分かれて攻撃するのが基本。胴体は防御力が高いので、一撃の威力が高い人が有力。1～2人で攻撃を加えよう。首を攻撃する人は、首の中央よりも頭部を狙うと効果的。ただし、胴体の骨ミサイルへの対応が遅れがちになるので、ロックせずに視点をこまめに切り替えるといい。

第1形態が終了した後に近くに居ると、骨の残骸で連続ダメージを受けるので注意。即死しかねないぞ。

胴体の骨ミサイルが強い。特に首を狙って攻撃しているプレイヤーは、視点を胴体側に向けないとくらいやすい。

首は、中央よりも頭部の方がダメージが入る。正面だとかみ付かれてしまうが、職業によっては迎え撃つのが効果的。

別ワンポイント

蛮族/騎士

蛮族はフルーリーで追いかけやすい。また、テックリングを使った二刀流のダッシュ攻撃などが有効。騎士は、インペリアルフォースを使うと首を正面から迎え撃つことができる。ドラゴンソードやドラゴンキラーを使えるスキルが効果的。

武闘家/司教

胴体、首のどちらの役割でもいいが、なるべくなら骨ミサイルをくらった味方に回復を飛ばす余裕が欲しいので、比較的安全な胴体攻撃側がおすすめ。首が自分に近いときに積極的に首へ攻撃を加えるのが理想だが、無理をしないように。

黒魔術師/賢者

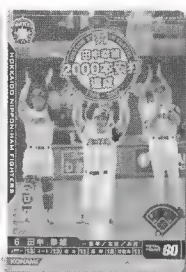
首の頭部をロックし、サンダーチェインなどの誘導系魔法を当てるのが仕事。地面に潜られると不発に終わるので、あまり連射はしなくていい。首が攻撃中にしっかり魔法を撃つこと。MPが無くなっても、接近戦は挑まない方がいい。

狩人/暗殺者

走りながら弓を撃て、AGIが上がりやすいので首攻撃組の筆頭となる。首が停止したときにチャージショットやエクステンシブショット、タレットなどで一気にダメージを与えよう。骨ミサイルと潜る際のの衝撃波には注意しよう。

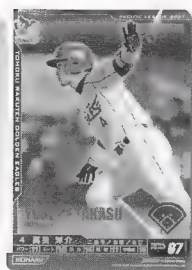
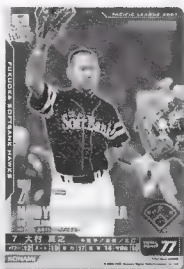
バトルキングダム

エンシェントドラゴンの骨ミサイルは、ガードすることが可能。ただし数が多いため、ガードで軽減したとしても相応のダメージを受けてしまうのであまりオススメはできない。また、両手武器でガードすると耐久値がかなり減ってしまうので、劣化に注意しよう。特に耐久値があまり高くないドラゴンキラーの場合は、骨ミサイルをガードしない方がいい。

アザー・カード公開
―パ・リーグ―

田中幸雄
北海道日本ハムファイターズ

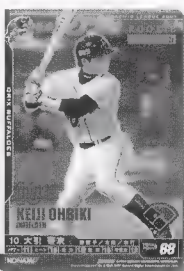
2000本安打を達成した記念すべき姿。ゲーム内ではスキルを活かして代打の切り札として使うのがベターか。

近鉄、ホークスの核弾頭として積み上げた1500試合出場。順調にいけばあと数年で2000本安打。

大村直之
福岡ソフトバンクホークス

高須洋介
東北楽天ゴールデンイーグルス

チャンスのスキルが最大の貴重な選手。バント、盗塁も得意なのでさまざまな攻撃を仕掛け

プロ初打点を記録した打席。安定感には欠けるが、ルーキーイヤーから活躍した才能は能力値に反映。

大引啓次
オリックス・バファローズ

ズレータ
千葉ロッテマリーンズ

マリーンズファンにはおなじみ「幕張ファイヤー」を決めるズレータが迫力満点で映っている。このファンおなじみのパフォーマンスを全国区に！

パワー：17/ミート：15/走力：10/送球：11/守備力：12/TOTAL POINT：65

カブレラ
西武ライオンズ

アザー化した通算本塁打250本は最速タイ記録での達成。花束を渡しにきたライオンズのおねえさんが映っているおかげでSPカードとの違いは一目瞭然。

パワー：18/ミート：18/走力：10/送球：14/守備力：10/TOTAL POINT：70

BASEBALL HEROES 3

ベースボールヒーローズ3
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：野球トレーディングカード&オンライン対戦マスビデオ
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発売日：稼働中
■使用基板：ー
Text：マンモス丸谷

今号はアジア予選を突破した日本代表や引退選手など、オフシーズンを賑わせた球界の流れを『BBH3』とリンクさせた遊びかたを提唱してみた。OTHERカードも公開しているのでそちらもお見逃しなく。

日本代表で『BBH』のペナントを勝ち抜け！

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
打順	TSUYOSHI	川﨑	青木	新井	稲葉	村田	森野	里崎	サブロー
	二	遊	中	一	右	DH	三	捕	左

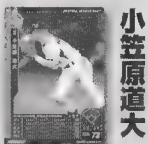
戦い方指南

アジア予選のオーダーを基本にしつつ、併殺打の出にくい打線（5番稲葉）と守備力を意識。DHは調子重視で村田、阿部、和田を入れ替え。二遊間はアライバコンビでも○。先発は最低7回まで投げさせ、後ろの負担を軽くしたい。

	選手名（球団名）
先発	ダルビッシュ有（日本ハム）／涌井秀章（西武） 成瀬善久（ロッテ）／小林宏之（ロッテ） 川上憲伸（中日）
中継ぎ	岩瀬仁紀（中日）／藤川球児（阪神）
抑え	上原浩治（巨人）
捕手	里崎智也（ロッテ）／矢野輝弘（阪神） 阿部慎之助（巨人）
内野手	TSUYOSHI（ロッテ）／川﨑宗則（ソフトバンク） 井端弘和（中日）／新井貴浩（広島）／村田修一（横浜）／荒木雅博（中日）／宮本慎也（ヤクルト）
外野手	稲葉篤紀（日本ハム）／サブロー（ロッテ） 青木宣親（ヤクルト）／和田一浩（西武） 森野将彦（中日）

俺ジャパンを招集せよ！

『BBH3』の登録上限は28名。上記の布陣に加え、あと5名の追加召集が可能だ。最優先で補強したいのがペナントを乗り切るには枚数が足りない中継ぎ。先発ももう一枚増やしておくと余裕を持って試合を消化できるだろう。あとは守備適正を持つ選手が少ない一塁と外野の層を厚くすれば完璧だ。

小笠原道大

打撃はもちろん守備も及第点。予選は手術のため辞退していた。

森本稀哲

外野適正がすべてBで数値も最高レベル。バント、盗塁も上手。

候補選手名	起用法
福留孝介（中日）	走攻守に死角なし。最強カードといっても過言ではない能力値。
林昌範（巨人）	左の中継ぎの補強は必須。星野（西武）、高木（ロッテ）もオススメ。
武田久（日本ハム）	ピンチに強い中継ぎ筆頭。疲労回復が高いのも大きな魅力だ。
杉内俊哉（ソフトバンク）	日本を代表する先発左腕。シリーズとおして高い数値をキープ。

BBHネット裏情報 なるべくリアルな日本代表にこだわるなら最終候補まで残った選手、ケガで辞退した選手を追加招集するのがいいだろう。代表的なのは高橋由（巨人）、高橋尚（巨人）、相川（横浜）、武田勝（日本ハム）、渡辺俊（ロッテ）、多村（ソフトバンク）、加藤大（オリックス）など

2007年、球界を去る選手の花道を君の手で飾ろう!!

例年に増して球団を代表する顔的存在が引退、もしくは移籍によって長く在籍したチームを離れることが多かった2007年。そんな選手たちも『BBH』の中なら『4』が出るまで（？）活躍させられる。そこで今回は2008年には日本球界から離れる、代表的な選手をピックアップ。彼らが残した実績とゲーム内での使い勝手について軽く触れてみた。チームの陣容が固まっていない人、自分なりのこだわりを持って戦いたいというプレイヤーはぜひ登録して、最後のひと花を『BBH』でも咲かせてあげよう！

現役引退

古田敦也

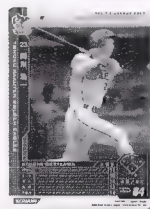
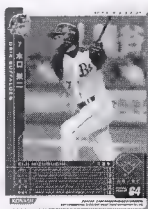
通算成績
1989年ドラフト2位でスワローズ入団
2008試合出場　2097安打　217本塁打　1009打点
MVP2回（'93、'97）首位打者（'91）
ほかベストナイン9回、ゴールデングラブ賞10回など

捕手として屈指の成績を残し、球界の問題とも戦った90～2000年代を代表する選手。送球の数値が落ちているのは痛いが、捕手リード最大は古田のみ。「代打オレ」や抑え捕手としてならまだイケる！

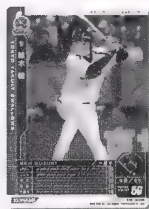
佐々岡真司

通算成績
1989年ドラフト1位でカープ入団
570試合登板　138勝153敗106セーブ　1806奪三振
最多勝、最優秀防御率、MVP、沢村賞（いずれも'91）ノーヒットノーラン（'99）

チームのためにあらゆる役割を黙々とこなした「仏様」。能力値は微減しているが、スタミナが減りにくくなった仕様のおかげか、先発で使いやすくなった感も。『1』のカードならさらに活躍を期待できる!?

関川浩一

3球団を渡り歩いた俊足好打の外野手。バントがうまい『2』の新黒カードが使いやすいか。

水口栄二

気の効いた小技と右打ちに定評。内野すべてをこなす守備力は役に立つはず。

鈴木健

両リーグで3割20本をマーク。その力を最大限に引き出すなら『1』のカードが○。

吉井理人

日米合計で131勝を記録。使いやすいのは「勝負運」をそなえた『2』の新黒カード。

その他の選手

ほかに活躍させやすそうな引退選手としては高津（ヤクルト）や吉田豊（楽天）などの中継ぎ陣。野手では中日の渡邊が面白い存在。守備力15は一塁手最高の数値だ。また『2』のカードだが石井貴（西武）にも注目。[威圧感]という石井らしいスキルを持ち、能力値もまずまずなので使いやすい部類だろう。

メジャー挑戦

薮田安彦

前日ハム監督ヒルマンが率いるロイヤルズへ好条件で移籍。総合値は前作より下がっているが、それでも『BBH3』屈指の中継ぎの地位は揺ぎ無い。

福盛和男

横浜、近鉄を経て楽天ではストッパーに。本作からノビが改善され対ランナーが強化。総合値は下がるも、欠点が消えて使いやすくなった。

小林雅英

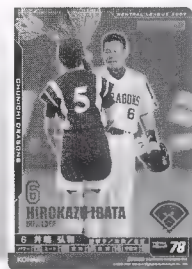
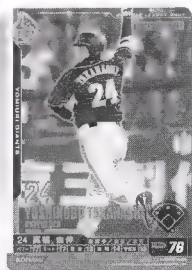
インディアンズに入団。歴代3位のセーブ数を誇る球史に残るストッパー。スタミナ減だが制球が向上。クイック以外のスキルはどれも水準以上。

その他の選手

メジャー移籍が確実視されているのは広島の黒田。ほかには巨人の前田がメジャー挑戦を表明（FAではなく退団）。またFA残留を基本線としていた下柳（阪神）に興味を示すメジャー球団の存在も……。先発の枚数が足りない阪神には不安な情報か!?

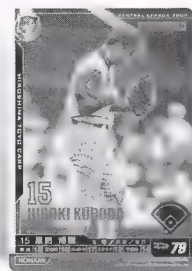
アザー・カード公開
～セ・リーグ～

高橋由伸
読売ジャイアンツ

開幕初回先頭打者本塁打というレアな記録がアザーカード化。能力値、スキルも過去最高の充実度。

エラー回避MAX、送球16、守備力19と文句のつけようのない名手。写真は通算1000安打を達成した試合。

井端弘和
中日ドラゴンズ

林威助
阪神タイガース

打撃不振に陥る選手が多い中、勝負強さを披露してレギュラーを獲得。一塁で使えば守備力も気にならない。

メジャー移籍を決意した日本の至宝。最後のアザーカード化かもしれないので、ファンならぜひ入手を！

黒田博樹
広島東洋カープ

クルーン
横浜ベイスターズ

ベイスターズのニットキャップをかぶってアップしている写真がアザーの目印。球界最速の男が来期、新天地でどのような活躍を見せるのか？

球威：19/変化球：11/コントロール：15/スタミナ：11/守備力：12/TOTAL POINT：68

ラミレス
東京ヤクルトスワローズ

ヤクルトからの退団が決定したため、つば九郎とのコラボレーションもこのカードが最期に!?　能力値的にはDHで打撃に専念できるパ・リーグ向き？

パワー：16/ミート：17/走力：11/送球：14/守備力：10/TOTAL POINT：68

BBHネット裏情報　アルカディア編集部では「BBH3」のプレイ時に気になる疑問やKONAMI様への質問などを募集しています。巻末のはがき裏の自由欄などで投稿ください。

使いこなせば戦力アップ間違いなし！
ダブルダッシュを使いこなそう

ダブルダッシュは交戦直後のユニットが2連続でダッシュをするテクニックで、初期から存在するもの。GCB3「同盟激突」以降のプレイヤーに向けて、ダブルダッシュのイロハをレクチャー。

ダブルダッシュの仕組み

通常「ダッシュ」とは、"機動状態で機動重視ボタンを押す"ことで出る「機動ダッシュ」を指す。これとは別に、交戦したユニットに限り、カードを動かしておくだけで自動的にダッシュができる。この"交戦後のダッシュ"はどの戦術でも可能な上に、通常の機動ダッシュと異なり、即座に機動ダッシュへ連携できるのだ。この、①交戦後の先行入力ダッシュ→②機動ダッシュの組み合わせがダブルダッシュだ。①は防御→攻撃→機動の順に距離が長いが、機動の場合のみちょっとした制約がある(後述)。最も汎用性が高い攻撃重視をベースに解説しよう。

STEP1 戦闘に参加したユニットを攻撃重視にする

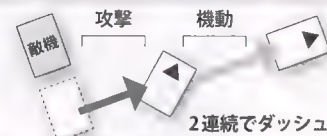
※▲はカードの上辺が向いている方向です。

戦闘が始まったら、交戦しているカードを攻撃重視に変更しよう。厳密には防御重視で交戦した場合のみでいいのだが、慣れるまでは"交戦ユニットはとにかく攻撃重視"を徹底した方が分かりやすいので、実戦投入しやすいはずだ。長押しで全体を機動や防御に変更してから、交戦ユニットを個別に変えてもOK。戦闘が発生したときの盤面の状態は、可能な限り細かく把握しておきたい。

STEP2 ダッシュしたい方向にカードを大きく動かしておく

交戦ユニットを攻撃重視にしたら、逃がしたい(追いたい)方向にカードを動かす。STEP2→STEP1の順で、カードを動かしてから戦術を変更する形でも可。距離が短過ぎると先行入力のダッシュが出ないので、始めのうちは大げさなくらい大きく動かしておこう。この際、ダブルダッシュをしたいユニットはアクティブ(認識中)で戦闘を終えよう。不安なら最後にちょっとこすっておく。こうすれば、カードに触れなくてもスムーズにダブルダッシュが出せるぞ。

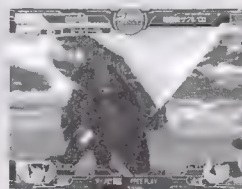
STEP3 先行入力ダッシュが終わったら機動重視ボタンを押す

一連の入力が成功していれば、戦闘終了後に最速のタイミングで攻撃重視のダッシュが実行される。このダッシュが終わったらすぐに機動重視ボタンを押そう。滑るように2回連続でダッシュすれば、ダブルダッシュは成功だ。このとき相手がダブルダッシュを使っていなければ、機動差が極端に高く無い限りは逃げられる(追い付ける)はずだ。ディレイをかけることも可能なので、角度を付けた緩急のある動きも可能だ。慣れてきたら僚機との連携にも気を配ろう。

ダブルダッシュの有効な使い方

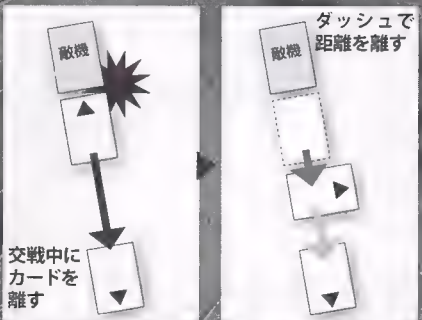
ダブルダッシュは移動距離を伸ばせるだけでなく、2回に分けてダッシュできるメリットがある。単純な直線移動以外にも使い道は多いのだ。乱戦を抜けて1対1になった場合などは、ダブルダッシュを使うか否かで雲泥の差が出る。有効な使い方の例を紹介しよう。

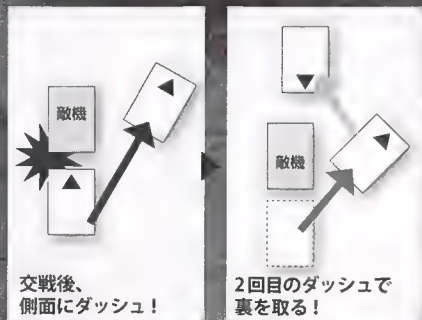
攻撃後にあえてそこに動くのも手。相手が前進してくれば、そのまま通り抜けられる

例外 機動→機動のダブルダッシュが可能な状況

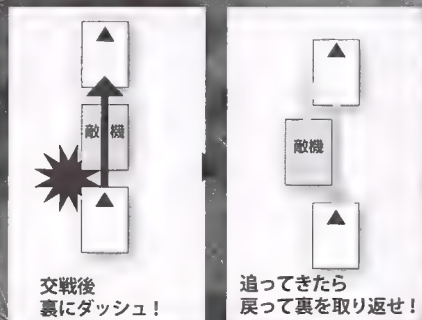
機動状態で戦闘をした後、なおかつ交戦ユニットが戦術変更をしない場合に限り、上記の①を機動にしたダブルダッシュが可能だ。機動重視を含む何らかの戦術を上書きしてしまうと、機動重視でない戦闘を終えても2回目のダッシュが出ないので気を付けよう。母艦を含む他ユニットの個別変更はOK。格闘特化型のデッキや、盾割りを仕掛けた後などに活用していこう。

制約と言ってもそれほど厳しいものではない。格闘主体の編成ならこれをメインに。

直線移動で距離を離す方

ダブルダッシュの距離を利用した、最もスタンダードな使い方。とにかく距離を離したいならカードを下向きにして回頭しながら後退。母艦がそばに控えている場合や、レンジが長い部隊で先手を取った場合は、回頭せずに下がって再度攻撃を狙おう。母艦が近くにあるときは補給にも便利。

角度を付けて背後を取る

側面または斜め前に先行入力ダッシュをした後、回頭しながら相手の背後へ回る。攻撃を受けたあとよりも、こちらが攻撃したあとに狙う方が効果的だ。もちろん、相手も自由に動けるので必ずしもうまくいくわけではない。先行入力ダッシュ後に、何通りかの動き方を用意しておければベスト。

回頭せずに連続攻撃を狙う

攻撃後に前方へ先行入力ダッシュをして、相手を通り抜けたらさらに少し歩こう。相手が回頭しながら追ってきたら、ディレイをかけた2回目のダッシュで後退する。ロックオンレンジが復帰するタイミングを把握しておく必要があるが、うまくいけば回頭が遅いメカニックでも続けて攻撃できる。

GCB作戦書 補正が変更された艦長：前回で紹介した二人も含めて「同盟激突」で艦長補正が変更されたキャラクターをまとめて紹介。【ブライト・ノア(Ver.2)】、【キシリア・ザビ(Ver.2)】：命中↑↑クリティカル↑↑テンション↑↑&移動速度中、【アリス・ミラー】：回避↑↑テンション↑↑、【ゼナ&ミネバ】：回避↑↑テンション↑↑、【エギーユ・デラーズ】：命中↑↑テンション↑↑補給↑↑。

『両雄激突』カードカタログ VOL3/3

『両雄激突』で追加されたカードの紹介も今回で最後。【アルテイシア】や【ララァ】など、注目のカードが多くそろっている。【イグルー】キャラもオススメ!?

地球連邦軍

戦闘向けの能力に生まれ変わった【アルテイシア・ソム・ダイクン】や、強力な武装を持つ【ガンダム試作2号機(MLRS仕様)】など、強力カードに注目!

CE-D055 アルテイシア・ソム・ダイクン

特殊能力
■ニュータイプのきらめき／テンションMAXの間、敵からのロックオン速度がダウンする。
■一撃離脱／機動重視の状態で敵の攻撃エリアに捉えられている間、テンションが徐々にアップする

艦長時 射10回13覚21 ／テンション↑↑　命中↑↑

[illegible]から能力値は非常に高い。格闘は若干低いものの、十分及第点。[illegible]になれる。特殊能力は相手と同時にロック開始すれば、先にロック[illegible]強力なもの。テンションMAX持続時間の長い艦長と一緒に使おう。

CE-D057 ミハル・ラトキエ

特殊能力
■好機到来／予備戦力ゲージが無い状態で再出撃した後、最初の反撃が必ず命中する
■母艦以外のメカに単独搭乗不可

艦長時 射5回2覚5 ／クリティカル↑　命中↑

[illegible]は再出撃を前提としているため、能力を発動させたい場合は、サブ[illegible]としてユニットに押し込むのが基本。総コストの都合上、コスト300[illegible]使えないときに使うといいだろう。[illegible]でも使用可能。

CE-D064 フェデリコ・ツァリアーノ

特殊能力
■奇襲部隊／自身が隊長機の時、自機とパイロット適性D以下の味方ユニットは姿が消滅する(※機雷等の障害物や敵の攻撃エリアに接触したり、敵を攻撃エリアに捉えると効果消滅)

艦長時 射12回11覚10 ／テンション↑↑

コストのわりに能力は低めだが、低コストのパイロットに[illegible]力を付加できるのは便利。僚機に【サプレッサー】を装備さ[illegible]に、「内通者」などの特殊能力に非常に弱い。

CE-D066 サウス・バニング

特殊能力
■高速戦闘／自身が隊長機の時、味方ユニットがテンションMAXを繰り返すごとにそのユニットの移動速度がアップする(※効果を受けたユニットは戦闘を行なう度にHPが減少)

艦長時 射19回18覚15 ／命中↑↑　回避↑↑　テンション↑↑

怪我をしているためか回避は低め。そのぶんコストも低めなのはありがたい。特殊能力を活用するためにも、僚機は機動力の高いメカが良い。【レーチェル・ミルスティーン】を艦長にすれば開幕直後に能力を発動させることも可能だ。

CE-D073 イワン・パサロフ

特殊能力
■最大戦速／母艦のHPが1/3以下の時、母艦の移動速度と命中率がアップする

艦長時 射14回15覚10 ／命中↑↑

コスト75のわりに艦長補正が命中補正のみで少々使い勝手は悪い。しかし、[illegible]艦がピンチになったときに相手から距離を離しやすいのは[illegible]の各種脱出艇と併用するとしぶとく立ち回れるぞ。

CE-D074 ジョン・コーウェン

特殊能力
■ガンダム開発計画／テンションMAXの間、味方のガンダム系ユニットの攻撃力がアップする

艦長時 射22回18覚10 ／命中↑↑　補給↑　テンション↑↑

艦長補正はそこそこだが、艦長としての能力そのものは高い。小隊すべてにガンダムタイプのメカを使うのであればオススメ。ただし、テンションMAX持続[illegible]効果は自身[illegible]ため、特殊能力の効果時間は短めなので注意。

CE-D077 ジャミトフ・ハイマン

特殊能力
■渦巻く陰謀／予備戦力ゲージが残っている場合、味方全ての攻撃力がアップする。但し、戦闘終了後に予備戦力ゲージが減少する

艦長時 射23回20覚22 ／命中↑↑↑　回避↑↑↑　クリティカル↑↑↑

部隊全体(母艦含む)に【強行軍】の効果がかかるのは、いろいろな意味で強烈。攻撃力はすごいが自軍の予備戦力ゲージもあっという間になくなってしまう。高コストメカ2体で編成し、[illegible]火力で敵を一気に[illegible]するのが良いだろう。

CE-D079 ナカッハ・ナカト

特殊能力
■妨害工作／敵味方関わらず、一時撤退したユニットが再出撃までにかかる時間が延長される

艦長時 射13回15覚4 ／テンション↓↓　命中↑↑↑

[illegible]能力はどちらの軍にも効果を及ぼすので、先に撃墜されてしまうとかなりのピンチに。開幕から敵機を殲滅できるデッキを組まない限りは使わないのが得策。テンションMAX持続が短くなってしまうのも使いにくい点だ。

ME-D067 水中型ガンダム(ハンド・アンカー仕様)

機動	ハンド・アンカー
攻撃	魚雷
防御	炸裂式ハーブン・ガン

特殊能力
■水陸両用MS
■[固定装備]水中の敵に対して攻撃力上昇
■[機動重視]敵を自機方向に強制牽引(※一定時間後に効果消滅)

水中で高い能力を発揮するガンダム。牽引したら味方は側面か背後に回り込むと良いぞ。

ME-D070 ガンキャリー

機動	ー
攻撃	ビーム・キャノン
防御	機首ミサイル

特殊能力
■飛行メカ■脱出機能■強制分離(※攻撃実行ボタンを押し続けると効果発動)■遮蔽物越しに攻撃可能(※地上系ステージのみ)■[攻撃重視]シールドをダメージ貫通■[防御重視]シールドをダメージ貫通(※脱出後)

強制分離を効果的に使うなら、【アイナの懐中時計】を使っていきなりの撃墜を避けると良い。

ME-D071 陸戦型ガンダム(シロー・アマダ専用機)

機動	ビーム・サーベル
攻撃	閃光弾
防御	胸部バルカン砲

特殊能力
■固定シールド搭載
■[攻撃重視]遮蔽物越しに攻撃可能、敵の移動を錯乱化状態(※一定時間後に効果消滅)

閃光弾は相手がシールドで防いでも効果が発動する。ヒットしたら味方が素早く追撃したい。

GCB作戦書 【サウス・バニング(UC2)】の能力を効果的に使うには?高速戦闘を効果的に発揮させたいなら、上記のように艦長を【レーチェル】にして、小隊員を【コウ・ウラキ(R1)】、【チャック・キース(どちらでも可)】にするといい。開幕直後にテンションMAXになり、特殊能力のおかげですぐさま効果を×2にすることも可能だ。

ME-D072 陸戦型ガンダム(ウェポンラック仕様)

機動	ビーム・サーベル
攻撃	胸部バルカン砲
防御	胸部バルカン砲
特殊能力	■コンテナ収納(※予備ウェポンを登録可能。最も右端のカードが対象、盾以外の手持ち武器のみ有効、カスタムカード登録時は無効)■固定シールド搭載■攻撃実行ボタンを押し続けると、コンテナ内の武器に切り替え可能

ウェポンラック内にシールドを収められないのは残念。近距離武器とそのほかを使い分けよう。

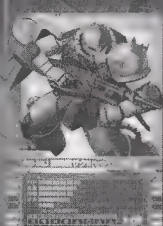
ME-D073 陸戦型ジム・スナイパー(外部ジェネレーター接続仕様)

機動	ビーム・サーベル
攻撃	ー
防御	ー
特殊能力	■ゲリラ作戦 ■定置迎撃

ゲリラ作戦を活用するため、【サプレッサー】や、【デン・バザーグ】を一緒に使うといいだろう。

ME-D076 ガンダム試作2号機(MLRS仕様)

機動	ビーム・サーベル
攻撃	多連装ロケットシステム
防御	頭部バルカン砲
特殊能力	■側方・後方移動時の速度減衰なし ■[攻撃重視]遮蔽物越しに攻撃可能 ■[機動重視]攻撃実行ボタンを押し続けると、高出力モードに切替可能

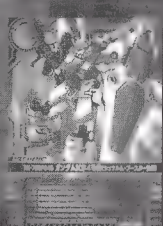
固定武装のMLRSと、攻撃エリアが重なりやすい【ビーム・ライフル】などを装備させたい。

ME-D082 陸戦型ザクII(セモベンテ隊仕様)

機動	ヒート・ホーク
攻撃	ハンド・グレネイド
防御	ハンド・グレネイド
特殊能力	■予備弾装■『ビーム兵器』装着不可 ■固定シールド搭載 ■[攻撃重視/防御重視]遮蔽物越しに攻撃可能

固定武装を持ち、予備弾倉を持っているのは便利だが、回頭性能は悪い。過信は禁物だ。

ME-D083 ボール(オハイオ小隊仕様)

機動	ー
攻撃	キャノン砲
防御	キャノン砲
特殊能力	■バリケード作成(※攻撃エリア遮断効果、接触した敵は機動力低下)■遮蔽物越しに攻撃可能 ■防御重視時に再度、防御重視ボタンでバリケード作成

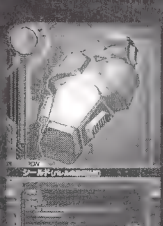
コストが高めな分能力も高いが、それでもボールはボール。撃墜されるのは一瞬なので注意。

ME-D089 ガンダム試作4号機(シュツルム・ブースター仕様)

機動	ビーム・サーベル
攻撃	ー
防御	ー
特殊能力	■側方・後方移動時の速度減衰なし ■ロングレンジスコープ ■高速移動

ガンダム試作4号機に高速移動の能力が付いたメカ。コストは5しか変わらないのは優秀な点だ。

WE-D034 ビーム・ライフル

攻撃	3/12	防御	1/12
特殊能力	■シールドをダメージ貫通		

【ガンダム6号機マドロック】用のビーム・ライフル。威力は高いが左右の攻撃範囲が狭い。

WE-D037 シールド(バレル未装備仕様)

攻撃	ー	防御	ー
特殊能力	■耐熱耐衝撃装甲 ■【アトミック・バズーカ】使用不可		

コストが高めな分耐久値も高いので、余裕があれば持たせたい。核兵器への対策になるのもポイント。

カスタムカード

今回紹介するカスタムカードは扱いが少々難しいものが多い。能力をよく理解して、適したメカ、パイロットを良く考えて使うと良いだろう。潜在能力は非常に高いカードばかりだぞ。

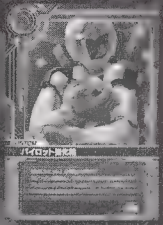
CU-D050 ユニバーサル・ブースト・ポッド

使用効果	■側方・後方移動時の速度減衰なし

側方、後方への移動減衰無しの効果を付加できるカスタムカード。とはいえ、機動力が低いメカに付けても大きな効果は期待できない。【ガンダム([illegible])】や、【ガンダム試作1号機】、【[illegible]】など機動力が[illegible]に装備させて、より高い機動性を発揮させてやろう。

CU-D051 タクティカルリロード

使用効果	■移動時に"武器の弾薬補充"(※対戦中、一回のみ。使用可能になるまで一定時間が必要な武器・チャージを行う武器には無効) ■効果が発動後"一定時間、攻撃エリア消滅"

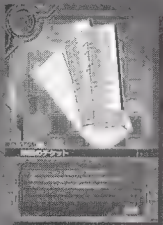
[illegible]に戻らなくても1度だけ弾薬が補給できる便利なカスタムカード。無補給で長時間の戦闘が可能。弾数に不安のあるユニットに装備させると欠点をフォローできる。しかし、操作ミスで思わぬところで発動してしまうことも。使用するときは[illegible]ないように注意。

CU-D054 パイロット強化薬

使用効果	■テンションが強気またはMAXの時に"攻撃力上昇"、"防御力減少" ■テンションが弱気またはMINの時に"防御力増加"、"攻撃力減少"

テンションが通常時以外はどちらかの能力が発動するので使い勝手はまずまず。特に、攻撃力上昇の効果は頼りになる。特殊能力「[illegible]」を持つキャラに装備させれば、追い込まれているときは防御力を[illegible]ときは攻撃力をあげやすいぞ。

CU-D056 忍び寄る恐怖

使用効果	■攻撃を行う度に"カウント減少" ■カウントがゼロの時に攻撃を行うと"命中率100%&クリティカル発生率100%"(※発動後、カウントをリセット)

[illegible]回攻撃することで次の攻撃に百発百中の効果を付与できる。手間はかかるが[illegible]の攻撃で撃墜できる可能性もある。カウント0のときに、シールドを装備したキャラを狙わないように気を付けるのと、焦ってカウントを[illegible]として撃墜されてしまわないようにするのが重要だ。

CU-D057 映画のチケット

使用効果	■装着中、常に"テンションMAX持続時間を延長"(※場にいる異性キャラクター数に比例し、効果が増大)

テンションMAX持続時間を延長できるので、当然そのときの特殊能力が強力なキャラとの併用が良い。【[illegible]】や【アムロ・レイ(めぐりあい宇宙)】【ララァ・スン】などがオススメ。効果時間に関しては108ページにまとめてあるので、[illegible]にしよう。

GCB作戦書 新たなビーム兵器を活用するためには?:以前紹介した【ロング・ビーム・ライフル】と、今回紹介した【ビーム・ライフル】は、出力23以上のメカに装備しないと最大弾数にならない。オススメのメカは、【ガンダム試作1号機】(フルバーニアン含む)と【アレックス】。どちらも近距離向きの固定武装を持っているのでこれらの攻撃範囲の狭さをカバーしやすい。

ジオン公国軍

最後に残されたジオン軍の新カードは、コストパフォーマンスが高い優良カードが盛りだくさん。コモンカードにも使いやすいものが揃っているぞ。

CZ-D054 ララァ・スン

特殊能力	■ニュータイプのきらめき／テンションMAX間、敵からのロックオン速度がダウンする■実戦の恐怖／敵を攻撃エリアに捉えると、テンションが徐々にアップする。但し、自機が敵の攻撃エリアに捉えられると徐々にダウンする
艦長時	射7回5覚21 ／命中↑　クリティカル↑↑↑　テンション↓

[illegible]

CZ-D060 コーカ・ラサ

特殊能力	■馬力ならこのゴッグも負けないぜ！／ゴッグに搭乗し、ガンダム・ハンマーかハイパー・ハンマーの攻撃を受けた際に一定確率でハンマーを受け止める■さすがはゴッグだ、なんともないぜ！／HPがフル状態の間、テンションが徐々にアップする
艦長時	射6回3覚5 ／ー

[illegible]

CZ-D066 ジェーン・コンティ

特殊能力	■撤退戦／作戦時間がゼロになった時に、自軍の勢力ゲージが敵軍より少ない場合、作戦時間が延長される。その際、味方全員のテンションがアップする
艦長時	射13回9覚15 ／クリティカル↑↑　テンション↑↑

[illegible]

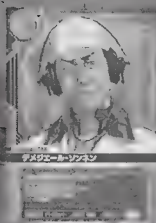
CZ-D067 リリア・フローベール

特殊能力	■広角射撃／武器を左右の手に装備している時、右側の武器の攻撃エリアが右に、左側の武器の攻撃エリアが左に開く（※両手持ち専用兵器、固定装備には無効）
艦長時	射8回8覚13 ／命中↑↑

[illegible]

CZ-D071 ヒデト・ワシヤ

特殊能力	■練成訓練／隊長機と一緒に同じ敵を攻撃すると命中率がアップする
艦長時	射7回5覚2 ／ー

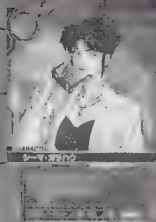
[illegible]

CZ-D073 デメジエール・ソンネン

特殊能力	■偏差修正／攻撃を行う度にカウント数が減少する。カウントがゼロの時、命中率＆クリティカル発生率100%の効果を得る（※効果発動後、カウントはリセット）
艦長時	射13回8覚8 ／命中↑↑　回避↑

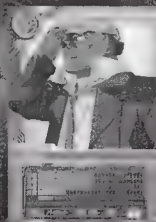
[illegible]

CZ-D074 ジャン・リュック・デュバル

特殊能力	■軌道上に幻影は疾る／敵軍ユニットの数が自軍ユニットより多いほど、移動速度がアップする
艦長時	射12回11覚9 ／回避↑↑↑　クリティカル↑

[illegible]

CZ-D076 シーマ・ガラハウ

特殊能力	■高速戦闘／自身が隊長機の時、味方ユニットがテンションMAXを繰り返すごとにそのユニットの移動速度がアップする（※効果を受けたユニットは戦闘を行う度にHPが減少）■新技術の供与／エネルギーパック対応兵器の装弾数が増加する
艦長時	射22回23覚20 ／命中↑↑↑　回避↑↑　補給↑

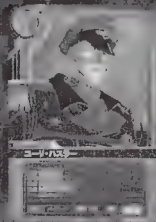
[illegible]

CZ-D078 クルト

特殊能力	■強制出撃／撃墜後、再出撃するまでの時間が短縮される。但し、再出撃時にHPが減少する
艦長時	射6回3覚5 ／ー

[illegible]

CZ-D079 ドライゼ

特殊能力	■ミノフスキー粒子：戦闘濃度／母艦搭乗時に、簡易マップにおいて、敵に自軍ユニットの位置を知られにくくする
艦長時	射15回20覚10 ／回避↑↑↑　補給↑

[illegible]

CZ-D080 ユーリ・ハスラー

特殊能力	■同胞の救出／テンションMAXの間、味方全てのHPが回復する
艦長時	射19回18覚16 ／回避↑↑　テンション↑　補給↑↑

[illegible]

MZ-D068 ギガン

機動	ー
攻撃	180mm砲
防御	4連装120mm砲
特殊能力	■［攻撃重視］遮蔽物越しに攻撃可能

長射程の180mm砲を持つが、機動に難アリ。僚機でうまくフォローしよう。防御重視は使いやすい。

MZ-D069 ガッシャ

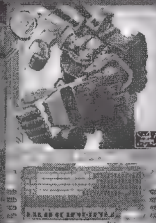
機動	コンバット・ネイル
攻撃	4連装ミサイル・ポッド
防御	4連装ミサイル・ポッド
特殊能力	■特殊ハンマーガンのみ装備可能

【特殊ハンマーガン】を装備すれば中距離の選択肢が増える。ミサイル・ポッドと使い分けよう。

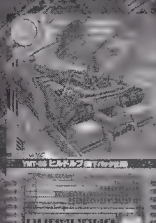
GCB作戦書 新型メカの回頭速度：前バージョンでは回頭速度が9段階に分かれていたが、これを元に、比較的人気のあるジオンの新メカニックをいくつか計測。ただし、編集部での手作業による調査なので、あくまで参考と留めていただきたい。【ドム・キャノン（複砲仕様）】＆【ドム・トローペン（ゲイリー専用機）】：4、【陸戦型ゲルググ】：8、【ツダ（1番機）】：7。（※編集部調べ）

MZ-D074 陸戦型ゲルググ

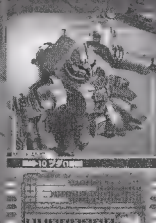
機動	ビーム・ナギナタ
攻撃	アーム・グレネイド
防御	アーム・グレネイド
特殊能力	■固定シールド搭載 ■[攻撃重視／防御重視]遮蔽物越しに攻撃可能

ジオン待望の固定盾＋固定装備つきのゲルググ。回頭はやや遅いが、多彩な運用が可能だ。

MZ-D079 ドム・キャノン(複砲仕様)

機動	格闘
攻撃	ツイン・ミドル・キャノン
防御	ツイン・ミドル・キャノン
特殊能力	■[攻撃重視／防御重視]遮蔽物越しに攻撃可能

キャノンは威力が低いものの、攻撃重視で4発撃てる。平均的なドム系より回頭が遅いので注意。

MZ-D083 ヒルドルブ(降下パック仕様)

機動	ー
攻撃	30サンチ砲(徹甲弾)
防御	30サンチ砲(焼夷榴弾)
特殊能力	■スモーク・ディスチャージャー■降下パック(自軍エリアの任意の場所から出撃可能)■貫通弾(※攻撃重視)■変形機能(※攻撃実行ボタンを押し続けると効果発動)■[防御重視]遮蔽物越しに攻撃可能、HP減少効果(※水中では無効)、攻撃実行ボタンを押し続けると、ザク・マシンガン二丁持ちに切替可能■防御重視時に再度、防御重視ボタンで煙幕散

二つの形態を持つモビルタンク。30サンチ砲は単発だが高威力。【ソンネン】を搭乗させたい。

MZ-D084 ヅダ(1番機)

機動	ヒート・ホーク
攻撃	シュツルム・ファウスト
防御	シュツルム・ファウスト
特殊能力	■ゴーストファイター(フルスロットルと同一の効果を得る。※効果発動時HP減少) ■予備弾倉■『ビーム兵器』装着不可 ■固定シールド搭載

HPは低いが、機動と回頭がこのコスト域では非常に高い。シュツルム・ファウストは1発。

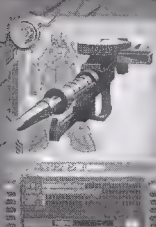
MZ-D089 ガーベラ・テトラ(シュツルム・ブースター仕様)

機動	ビーム・サーベル
攻撃	110mm機関砲
防御	110mm機関砲
特殊能力	■側方・後方移動時の速度減衰なし ■高速移動

コストが10上乗せされたが、高速移動の恩恵は大きい。コスト400超機ならこちらを使いたい。

WZ-D033 特殊ハンマー・ガン

機動	∞
特殊能力	■遮蔽物越しに攻撃可能

無限に使える遮蔽超え格闘という点では、大きな可能性を秘めた武器。ただし、命中率はかなり低い。

WZ-D039 ザク・マシンガン改(初期型)

攻撃	5/20	防御	5/20
特殊能力	―		

マシンガン系では【MMP-80マシンガン】をしのぐ威力を持つ。命中率も高く、機体を選ばず使える。

WZ-D040 ジャイアント・バズ

攻撃	2/8	防御	1/8
特殊能力	■スモーク・ディスチャージャー		

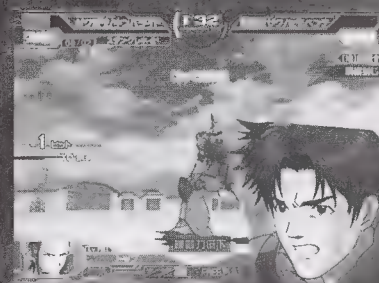
煙幕散布機能があり、攻撃力は【ジャイアント・バズ(リック・ドムII)】と同等。適性機はドワッジ!?

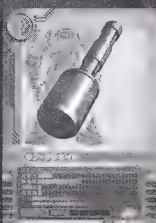
C・LANの暴走(妄想?)GCB戦記

戦闘シグナルは破壊の合図！ 3色投擲デッキ

今回注目したカードは、3すくみ勝利で15秒攻撃を封じる新カスタムの【カメラ破壊】。これを3色の遮蔽超え武器と組み合わせて、カメラ破壊しまくりの限定じゃんけん追りまくりという構図を夢見てみました。さらに【予備弾倉】付きの【スタン・グレネイド】で反撃すら封じてしまう！　なんというすばらしいコンセプト！　自画自賛を送りつつ期待に胸を膨らませて出撃してみました。いろいろと突っ込みどころがありそうな気もしますが、結果やいかに？

戦況分析

え～、結論から言うとイマイチ振るわず。勝率は35%ほどで、負けるときは惨敗や完敗ばかりorz　広角射撃の【スタングレネイド】は重複範囲が広くて、母艦に×3とか本当に意味が無い(笑)。そもそも【陸戦型ザクII/CD】の投石が全然当たらず。育成やら編成やらいろいろと煮詰める必要がありそうです。というか、その前に4機編成に慣れるのが先っぽい。

【スタン・グレネイド】は抜くべきか!? 決定打につながる火力が不足している

KEYCARD

●デッキレシピ(無理矢理女性キャラ戦に対応版)

	PILOT	CT	CUSTOM	CT	WEAPON-A	CT	WEAPON-B	CT	MECHANIC	CT	総コスト
隊長機	トップ	55	カメラ破壊	30	ハンド・グレネイド	20	MMP-80マシンガン(後期型)	30	陸戦型ザクII/CD	90	225
2番機	ジェーン・コンティ	65	カメラ破壊	30	ハンド・グレネイド	20	MMP-80マシンガン(後期型)	30	陸戦型ザクII/CD	90	235
3番機	シャルロッテ・ヘーブナー	45	強化炸裂弾	30	ザク・バズーカ(増加マガジン仕様)	35	シールド(3連装ガトリング砲)	80	ザクII後期型/キンバライド	120	310
4番機	リリア・フローベール	65	オプションブースター	30	スタン・グレネイド	25	スタン・グレネイド	25	ザクII後期型/キンバライド	120	265
5番機											0
艦長	クラウレ・ハモン(ノーマル・スーツ)	95									95
											1130

GCB作戦書　コラム補足:実際に使ったデッキレシピはわりと目まぐるしく変わっています。パイロットのコストを落として脱出艇コストを捻り出しつつ、1、2番機を【ザクII改】にしたり、3、4番機の武装を【ガトリング・シールド(UG)】+【特殊ハンマーガン】にしてみたり。コンセプトにどこまで準じるか?　その折り合いを付け方がひそかに悩みどころです。

全シークレット勲章の条件公開！ 秘匿兵器に挑め!!

攻略は今回でいよいよ最終局面。全ミッションの「シークレット勲章」出現条件に加え、最難関の四つのミッションと、オールクリア前に待ち受ける恐るべきボス、2体の最強のガンダムについても徹底分析していくぞ!

機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン 戦士の記憶
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：ガンシューティング
■操作方法：ザク・マシンガン型コントローラー
■発売日：2007年9月21日(稼働中)
■使用基板：TAITO Type＋

Text:カイゼルちくわ

全シークレット勲章出現条件リスト

各ミッションで特定の条件を満たすと入手できる追加の勲章、それが「シークレット勲章」だ。君はフルコンプできるか!?

右ページでも紹介しているが、隠しボスであるフルバーニアンの出現条件は「七つ目のミッション達成後までに勲章を30個獲得する」こと。この条件を達成するためには、シークレット勲章の獲得は必須となる。

なお、「〜を撃破」という種類の条件は、クラッカーで倒すと無効になる場合が多い。しっかりとザク・マシンガンやザク・バズーカで狙おう。

ほとんどのボスは、新必殺技を出せばシークレット勲章を獲得可能。比較的狙いやすい。

ミッション名	条件
ジャブロー降下作戦	フライマンタ戦で墜落するガウを撃墜
	最後の砲台戦でガウ全機を防衛　※1
赤い彗星	ガンダムとシャアズゴックの交戦中に、奥の方を横切るファンファンを撃墜
	シャアとの競争に全勝する
ペガサスは翔べず	後半・格納庫前のジム大部隊戦で、奥の方を飛んでいるファンファンを撃墜
	ボス戦一つ前の場面で、戦艦の前を横切るジムを撃墜
激闘！プロトタイプガンダム	ボス戦前の対格闘ジム部隊戦で、格納庫から出現するジム2機を撃破しその後に降りてくるファンファンを撃墜
	ボスを新必殺技で撃破
ビッグ・トレーの脅威	2機目のジム・スナイパーカスタム戦で、攻撃後に出現するコア・ファイターを撃破
	ボス戦前のシーンでしばらく待つとジム・スナイパーカスタムが出現、それを倒すと出てくるコア・ファイターを撃破
囲まれた街	ミデア撃墜のミッション発生中、出現するジム・スナイパーカスタムを素早く倒すと出てくるコア・ファイターを撃破
	円形広場戦の最初、右奥を通るジムを撃破
対決、ガンダム小隊	爆撃下のバリー隊長機戦を素早く終了
	ボスを新必殺技で撃破する　※2
ソロモン防衛戦	4シーン目、奥の通路をボールと一緒に移動しているジムを撃破
	6シーン目で通過する、コア・ブースターを撃破
ドズル出撃	2シーン目、ビグ・ザムより先に敵を全滅
	「ミサイルしか効かないというのか！」の後、橋の上を通り過ぎるボールの中で一番左のものを素早く撃破
閃光のタイムリミット	5秒以上残し、ノーコンティニューでボス戦へ突入する
	道中の一番最後、シェルター前の場面で入り口がある岩盤の上に出るボールを撃破
	ボスを新必殺技で撃破する
敵主力艦隊を落とせ	冒頭のマゼラン特攻直前に出るジムを倒す
	2シーン目、ボール部隊の後に出現する4機のジムのうち、一番下に居るものをジオングに倒される前に撃破
ボールの挑戦	チェイン数を50以上にする(場面不問)
	2シーン目、タックルを仕掛けてくるジム2機の間に出現し、逃げていくジムを撃破
激戦のア・バオア・クー	2シーン目、左奥に一瞬出現するジムを撃破
	ムサイがマゼランに体当たりする場面で、3方向に散るボールの左上のものを撃破
地下基地からの脱出	6シーン目(上から攻める場面の次)、画面左上の高架道路上に一瞬出現するファンファンを撃破
	最後のガンキャノンが出現するシーン、画面上の高架道路を逃げるジムを撃破
秘密兵器防衛指令	ハッチ防衛を成功させる
	最後のジム・ライトアーマー戦の背後、盾を持つジム3機を撃破すると出現するコアブースターを撃破
その名はアレックス	チョバムアーマーを15秒以内に破壊
	新必殺技で撃破する
強襲！フルバーニアン	格闘5連続攻撃(キック)ですべてカウンターを取る
	新必殺技で撃破する
決戦	第1段階を65秒以上残して終了させる
	新必殺技で撃破する

※1　ザク・バズーカ必須
※2　ナオ機が最後に残った場合のみ可能

老いた公王も納得！ 勲章回収作戦

7ミッションで勲章30個という途方もない目標のためには、計画的な勲章取得が必須。そのコツを紹介しよう!

七つのミッションで勲章を30個ということは、つまり1ミッションごとに4個前後の勲章獲得が必要ということになる。これを達成するには、極力早めに「HARD」以上のミッションを出現させなくてはならない。

そこでオススメしたいのが、右写真で紹介している「地下基地からの脱出」と「ペガサスは翔べず」の二つのミッションを最初にクリアすること。ここで全シークレット勲章を獲得できれば獲得勲章数が10個となり、「その名はアレックス」など、基本獲得勲章が三つ以上のミッションを、早い段階で選べるようになるぞ。

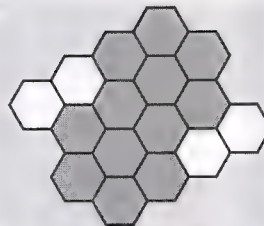
勲章10で出現する「秘密兵器防衛指令」は、シークレット勲章を出現させやすいのでオススメ。

地下基地からの脱出

最初の条件は画面左上を撃ち続ければOK。第2の場所ではガンキャノンの攻撃に注意!

ペガサスは翔べず

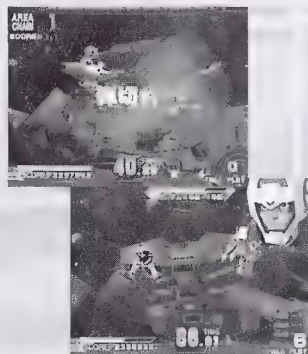
第1条件では邪魔なほかのファンファンを速攻処理。第2条件のジムは逃げ足が相当早い。

ジオニック社内報　フルバーニアン到達までの、ルートの一例を紹介しよう。「地下基地からの脱出」→「ペガサスは翔べず」→「秘密兵器防衛指令」→「その名はアレックス」→「敵主力艦隊を落とせ」→「閃光のタイムリミット」→「激戦のア・バオア・クー」。難度は高いが最初の二つのミッションで勲章10を達成できれば、残りのミッションで計三つの隠し勲章を獲得すればいい、安定ルートだ。

私はガンダムを討ちたい……私を導いてくれ！

ミッション難所攻略 最終編

一年戦争の終えんを描く、最高難度ミッションのポイントを解説。最終ボスと隠しボス、2機の「白い奴」との決着を今!!

BOSS 敵主力艦隊を落とせ

出現条件：勲章12 HARD
獲得勲章数：3

冒頭のシーンは、敵の数がかなり多いので注意。4号機のランチャー射撃は、宙返りしているところをザク・バズーカで撃てば中断できる。

前作の最終ステージ序盤に当たるミッション。開幕シーンでは左奥のライフを忘れず回収後、マゼラン特攻前にボールに紛れて出現するジム・スナイパーⅡに要注意。敵艦隊の砲撃は着弾がかなり速いので、慎重に戦おう。その後ジム・ライトアーマーを撃退すればボス戦だ。

ボス戦ではまず、メガ・ビームランチャーに加えて通常のビーム・ライフルも撃ってくる、厄介な青い4号機を撃破したい。残る5号機はガトリング砲を1P、2P側へと交互に撃つだけなので、対処しやすい。

BOSS 閃光のタイムリミット

出現条件：勲章14 VERY HARD
獲得勲章数：4

上写真のジム×4のみならず、最後の場面も時間次第ではクラッカーで突破。ボスの蹴りは、やや引き付けないとカウンターが取れない。

前作のステージ3終盤に当たるミッションで、時間制限が厳しいのも同様。クラッカーも使って素早く進まないと、すぐに時間切れでゲームオーバーになってしまうぞ。特に左写真のジム×4と、最後から2番目のボール部隊は、クラッカーで一気に撃破し、時間を短縮したい。

ボス戦では、フルアーマー状態では立ち止まるたびに攻撃が来るので即座に隠れること。アーマー解除後は始終飛んでくる攻撃に当たらないためにも、少し撃ったらすぐ隠れる、の繰り返しを心がけたい。

激戦のア・バオア・クー

出現条件：勲章16 VERY HARD
獲得勲章数：4

上写真の2シーン目では、左奥のライフも忘れず回収。ガンキャノン戦では、ザク・バズーカを連射してでも片方を早めに倒したい。

前作の最終ステージ終盤と同じ構成だが、敵の数がケタ違いに増えている最難関ミッション。2シーン目ではクラッカーを使いたいが、使った後飛び出すと即座にジムが斬りかかってくるので注意！　道中のエレベーター戦では、赤いジム・コマンド（宇宙戦仕様）の体当たりと、後ろのジムのジャンプ斬りの連打に注意。ジム・ライトアーマー×2は、慎重に一機ずつカウンターで倒す。

最後に出現するガンキャノン×2は、格闘まで仕掛けてくる凶悪な敵。片方を速攻で撃破してしまおう。

ドズル出撃

出現条件：勲章12 NORMAL
獲得勲章数：2

ボス戦では、敵がこちらの攻撃に対して盾を構えたら、格闘ラッシュが来る合図。連続カウンターとザク・マシンガンでの追撃を狙え！

前作のステージ3、中盤と同じ構成のミッション。開幕シーンの中央付近にライフがあるので、ビグ・ザムが主砲を撃つ前に回収しよう。

道中は厳しくないが、ボスの不死身の第四小隊は強敵。射撃は分かりやすいが、4機連続の格闘ラッシュは、カウンターに自信が無ければ隠れてやり過ごそう。カウンターのタイミングは少し早めでも大丈夫だ。

BOSS 決戦

出現条件：－ VERY HARD
獲得勲章数：4

第2段階にはスキが無く、この2種類の格闘が唯一の好機。写真上の直進格闘よりも、写真下の蛇行してくる格闘でカウンターを少し遅めに！

八つのミッション達成後に発生する、最終戦がこのミッションだ。

ガンダムは、第1段階では着弾が異常に速い射撃攻撃と、宙返りしてからの全弾発射攻撃を仕掛けてくる。まずはライフ入りのコンテナを回収後は隠れておき、スキができる宙返り中に攻撃を仕掛けよう。宙返り中にザク・バズーカを撃ち込めば、ひるませて攻撃をキャンセルできる。

第2段階では動きが格段に早くなり、射撃頻度も上がるため、こちらから仕掛けるのは自殺行為。格闘に対するカウンターを狙うしか無い！

NEW BOSS 強襲！フルバーニアン

出現条件：勲章30 VERY HARD
獲得勲章数：4

防御した後の反撃は、即座に隠れれば回避可能だ。

格闘ラッシュで離脱射撃のパターンが出たら、ライフを削ってパターンを変えよう。5連撃は3、4発目のカウンターをやや遅めに出すべし！

隠しボスなだけに強力な攻撃を多数持つフルバーニアンだが、その行動パターンは以下の繰り返しだ。

①移動しつつ射撃
②画面外に消えてから格闘×2
③格闘ラッシュ

①は移動が速いため狙いづらく、深追いすると反撃を受けやすい。

②は攻撃自体は分かりやすいが、カウンターが少しでも早いとビーム・ジュッテで防御し、反撃してくる。

③は目の前でビーム・サーベルを構えてから来る攻撃で、ボスのライフ残量に応じて「3連続格闘」「2連続格闘から離脱して射撃」「5連続格闘」の3パターンを繰り出してくる。2番目のパターンは、最後の攻撃がカウンターできないので注意！

ジオニック社内報　左の社内報で紹介したルートでは、「秘密兵器防衛指令」や「その名はアレックス」で全シークレット勲章を出すことができれば、後半のミッションを無理に選ぶ必要が無くなる。その場合は、難度が低めで勲章を取りやすい、「対決、ガンダム小隊」や「ドズル出撃」などを選んでいこう。ハイスコアよりフルバーニアンとの遭遇を優先するなら、より安全、かつ確実な選択を！

いよいよ最終決戦へ!!
最後の隠し要素も登場!

DEATHSMILES
The lost soul

DEATHSMILES
デススマイルズ

年齢：17歳
身長：162cm
血液型：AB
出身：アメリカ
俗称：精霊使い
武器：棘（イバラ）の鞭

ティティー（花の妖精）

PlayerCharacter-4

リキュラ
「今夜も12時に
儀式が行われる…。
急いで父を止めて！」

●ローザ出現コマンド●
CBACB↑A→C←B↓CBAAA
※入力に成功すると、ローザの声が出ます。

条件1：クレジットが入っている状態で、
条件2：タイトル画面のときに
条件3：2P側のボタンをすべて押しながらコマンドを入力する。

※攻略内容で特に明記が無い場合は、「ウィンディア使用&通常モード」となります。

Text:伊勢猫、C・LAN

今回は最終面（通常モード）を攻略。2ステージ分近いボリュームがあるので気を抜かずにいこう。隠しキャラ、ローザのコマンドも公開！

デススマイルズ
■メーカー　：ケイブ
■ジャンル　：横スクロールシューティング
■操作方法　：8方向レバー+3ボタン
■発売日　　：10月下旬（稼働中）
■使用基板　：

クリア重視にもスコア重視にも役立つ!
ロックショット活用講座

ロックショットは敵を自動追尾してくれるが、攻撃力は決して高くない。アイテムカウンタも減少してしまうが、使い方を工夫すれば強力な武器になるぞ。

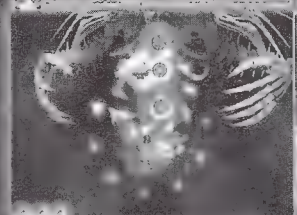
ロックショットが有効な場面

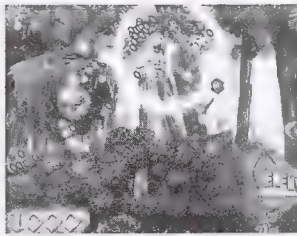
ロックショットが効果を発揮するのは、接近しての撃ち込みが難しい敵に対して。最終ボスはこれに該当する攻撃や形態が多いので、有効活用できる。また、ロックショットでアイテムが一番多く出現する敵も終盤になるほど増えるので、スコアを稼ぐ場合も重要だ。ロックショットに関する知識やテクニックを解説していこう。

敵に接近する必要があるので、使う場所は事前に決めておこう。

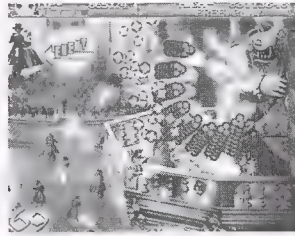
キャラクターごとの系統

自機タイプ
この2キャラのロックショットは、自機に近い敵をホーミングする。

使い魔タイプ
隠しキャラの二人は、使い魔の位置を基準にロックオンする敵が決まる。

活用法1 アイテムカウンタ1000での使用

アイテムカウンタが1000のときは、ロックショットでパワーアップが発動してしまう。このとき、同時押しが一瞬であれば発動を防げる。これが有効な場面は少ないが、覚えておこう。また、ロックショットを解除しなければ、アイテムカウンタが1000になっても発動はしない。温存したいときに活用しよう。

ロックショット中は1000↓減少を繰り返し、1000状態でもアイテムを回収できる。お宝カウンタを少しずつだが育てられるぞ。

活用法2 撃ち込み無しのロックショット破壊

多くの敵は、連射、タメ、ロックショットのどれで倒したかで出現アイテム数が異なる。この判定は、敵が破壊されたときのボタンの状態を見ている。事前に瀕死まで撃ち込んでおき、使い魔の特殊ショットを発射しながらタイミングよく同時押しすれば、ロックショットを撃たずに最大数のアイテムを獲得可能だ。

使い魔を敵の正面に配置し、自機は縦にずれておこう。ウィンディアならタメ、キャスパーなら連射で特殊ショットを放ったら同時押しだ。

ロックショットで稼げる敵

ロックショットで最多のアイテムを出す敵をまとめて掲載。耐久力の高い敵には活用法2を狙っていこう。なお、一角巨獣（緑）は城後半に出現するものが該当。沼地ではタメが最多となる。古城ステージ後半の敵はすべてロックショットでOKだ。

名称	ナイトメア（緑）
得点	370Pts.
お宝	連打

名称	カラス
得点	240 Pts.
お宝	

名称	ミッドナイトメア
得点	6720 Pts.
お宝	

名称	死神（爪）
得点	1670 Pts.
お宝	

名称	死神（カマ）
得点	580 Pts.
お宝	

Point h　カウンタ温存で王冠回収

階段地帯などで装甲騎士を意識的にロックショットで破壊していれば、ポイントhに入った辺りでカウンタがMAX状態に。ここは王冠を回収しながら進んで、シャンデリアが見えるまでパワーアップを温存しよう。

地形上の装甲騎士は、ゆっくりとした弾を撃ちながら迫ってくるので、出現直後に倒してしまおう。

Point i～j　パワーアップで敵を一掃

超巨大巨獣が出現するシャンデリア地帯は、パワーアップを使うのが安全。超巨大巨獣は、タメ撃ち→ロックショット切り替えで弾を撃たせずに破壊も可能。終了間際にはミッドナイトメアでカウンタを回復しよう。

低速～高速の扇状弾さえ気をつければOK。シャンデリアは落下前に撃ち込むとアイテムが!?

パワーアップポイント

パワーアップ発動の2回目は、ポイントiのシャンデリアが見えた辺り。超巨大巨獣をタメ撃ち→ロックショットで倒しながら進み、ミッドナイトメア出現時に残り100まで調整。

3回目の発動ポイントは、ポイントLの超巨大巨獣が出現した直後。人馬騎兵をタメ撃ちで倒し、カラス編隊までつなげていく。

Point k　密度が濃いので注意!?

ポイントgの逆進行だが、配置された装甲騎士の数が多い上に、吊り橋も3本と出現数が約5割増しなので要注意！　対応が遅れるとロックショット中心で撃ち切れないため、ショットorタメ撃ちの併用もありだ。

ある程度の慣れは必要だが、きっちり詰めればロックショット中心でも十分破壊は間に合うぞ!

Point L　惜しまずパワーアップ！

2回目のパワーアップ終了際のアイテム回収がうまくいっていれば、超巨大巨獣の出現タイミングまでにカウンタMAX状態。攻撃パターンが変化して厄介な感じなので、ここもパワーアップで切り抜けてしまおう

登り階段でのカウンタMAXが理想的だが、1体目に間に合わなくても2体目から使用したい。

パワーアップを温存!?

大広間の台座に配置された大型の敵は、いずれもロックショット破壊で300～400のアイテムカウンタを回復可能。このため、一角巨獣を倒した時点でパワーアップを使えるが、クリア重視ならボス連戦を見越して持ち越した方が安全確実だ。極論、ロックショットだけで進んでも問題は無い。

大広間ステージ　ワンポイント解説

①～②一角巨獣(緑)

スタート直後は、亡霊貴族とほぼ同時に一角巨獣が出現。ロックショットで亡霊貴族を倒していると、一角巨獣が暴れ出すので台座に配置された亡霊貴族はタメ撃ちで一掃してしまった方が無難だ。

バラ撒き弾→放射状の連射弾を撃つ一角巨獣は、出現直後からタメ撃ちや通常ショットを撃ち込んでいけば、連射弾を撃たれる前に破壊可能。バラ撒き弾を正面に撃たせて、下側へ回避していこう。

バラ撒き弾を誘導しておけば、アイテム回収も楽だ。

③～④ビーストドッグ(親分)

一角巨獣をロックショットの切り替え(古城は別判定)で破壊していれば、③に向かう途中でカウンタがMAX状態になるハズ。ボス連戦が安定しない場合は、ボム代わりに使用可能なパワーアップを持ち越すためにも、以降はロックオンサイトを出しっぱなしで進もう。

ビーストドッグ(親分)の攻撃パターンは、自機狙いの5ウェイ連射弾のみ。弾速も遅めなので、焦らなければ回避は難しくないぞ！

正面～斜め下方向に誘導してアイテムを回収しよう。

⑤～⑥邪神像

④の台座以降の道中は、画面の上下から一列に並んだ亡霊貴族たちが出現。うっかり体当たりをしないように、画面中央のラインをキープして弾避けに専念すること。

⑤～⑥の台座に設置された大型の邪神像は、見た目こそ派手な全方位の複合弾幕だが、事前にロックをかけておけば問題無し。具体的な避け方としては、弾速が早い方の連射弾を注視し、その軌道に重ならない位置をキープしよう。

⑥の台座は位置が低いため、この位置で回避して回収だ。

名称	ビーストドッグ(親分)
得点	48540Pts.
お宝	ロック

名称	巨人(青)
得点	2120Pts.
お宝	ロック

名称	一角獣(赤)
得点	6450 Pts.
お宝	タメ

名称	一角巨獣(緑)
得点	29730 Pts.
お宝	ロック

名称	超巨大巨獣(赤銅色)
得点	52970 Pts.
お宝	ロック

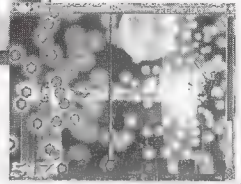
Stage Boss
扉を開く者 ジルバ

第一形態:500,000Pts.

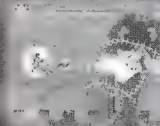
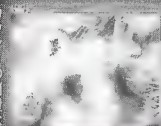
ジルバの4種類の攻撃で1ループとなる。最も避けにくいのは3番目の攻撃で、杖をかざして移動しながら、円形に広がる針弾を連射してくる。この攻撃に対しては、ロックショットを撃ち込みながら、ジルバと離れるように移動して撃ち込もう。正面をキープして撃ち込めば、この攻撃が来て少し撃ち込んだあたりで倒せる。なお、時間を経過した場合は第二形態が加わり、自機を取り囲む大量の弾が集束する攻撃を繰り返す。破壊点も第一形態：100万Pts、第二形態：200万Ptsにアップ。

第一形態

①赤く光る光球が数珠状に残して動きながら、頭部から円形に広がる弾→②上下に広がる火の玉弾→③杖をかざして移動しながら、全方位に広がる針弾→④サインカーブを描く高速弾連射、の順でループする。使い魔を正面に配置し、①と②はなるべく正面をキープ。③が始まったらロックショットを撃ちながら接近し、ロックしたら画面を大きく回ってジルバと離れるように動こう。

③以外はジルバとの距離が近いと広角弾を放つ。無理せず後方に位置しよう。

④は間で微調整すれば最後まで耐えられるが、その前に倒すことを目標に。

安全に倒すためのアドバイス

開幕からパワーアップのタメ撃ちで撃ち込めば、①の途中で撃破可能だ。また、ボムを未使用で倒すとライフが2回復する特大ケーキを落とす。ボムを使うくらいならミスした方がいい。

カウンタの消費は500弱。次のボスまで持ち越せる。

特大ケーキはしばらく画面に残る。ボム連発→ミス後に取るのも手。

Stage Boss
魔界帝王 ティラノサタン

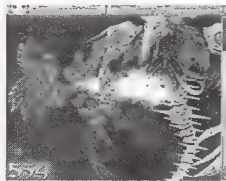
第一形態:500,000Pts.／第二形態:500,000Pts.
第三形態:500,000Pts.

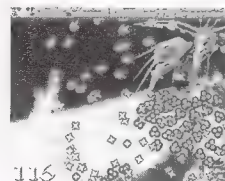
ティラノサタンは全三形態があり、多種多様な攻撃を仕掛けてくる。特に注意したいのは、第一形態のブロック攻撃。ここは使い魔を前方に配置し、少し攻撃して隙間を作ることがポイント。最後尾にいると使い魔を前に出せないので、隙間を抜けたら急いで前に出て戻り、再び前に配置する。これを5回繰り返したらタメ撃ちを撃ちっ放しで、本体の弾をやり過ごそう。後手に回ると押されるので要注意。第二形態は上半身および心臓部が上方に位置しているため、撃ち込めるタイミングが少ない。ロックショットを使って弾避けに専念しよう。

ブロックは隙間を抜けたら急いで前に出ないと、使い魔を再度前に配置できない。ジルバが出した特大ライフは、この攻撃の直前まで停滞しているぞ。

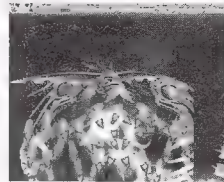
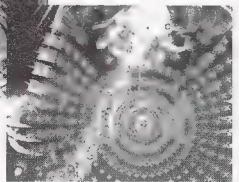
第二形態で飛ばしてくる手は、指の部分には判定が無い。本体にロックショットを貼り付けたまま、上下交互に動いて手の軌道を自機から逸らそう。

第一形態

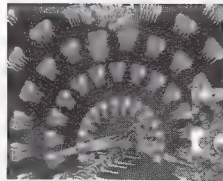
①広角弾と丸弾→②自機を取り囲んでゆっくり近付いてくる針弾→③ブロック攻撃→④魔法陣から針弾→⑤破壊可能なブロックを降らせる→⑥極太レーザー、という順にループする。①は少しだけ上下に動けば問題無い。②は後方に位置しておき、弾が動き出したら一気に前方へ抜けよう。③のブロックは攻撃すると撃ち返し弾を放つ。使い魔が前方にあるとき以外は絶対に攻撃ボタンを押さないこと。本体からの弾は動かなければ当たらない。④は魔法陣が実体化し、連なった針弾を連射してくる。画面を大きく回るように動けばかわせる。⑤に備えて心臓にロックショットを食い込ませておこう。左右端に行き過ぎないこと。⑥は右下での細かい微調整でかわす。

②は最後尾から前に抜ければ楽にかわせる。

⑤はロックショットでブロックも自動的に破壊。

⑥は本体の弾に対して安全なラインでかわそう。

第二形態

第二形態は①反射破裂弾→②本体と光球からの弾＋左右交互に手の分身を射出→③極小の手裏剣弾ばら撒き、という順でループする。①は最下段で跳ね返った後の柱状の爆風には判定が無いが、ピンク弾自体の判定は大きいので注意。③は最下段中央から、左右どちらかへ大きく移動して間を抜ける。端に行くと腕に当たるので気を付けよう。

①の破裂弾は自機狙いの広角弾。引き付けて少しだけ動けば当たらない。

③は画面下部中央から少し左にまで移動。ミスがなければ②のうちに倒せる。

第三形態

第三形態の攻撃は2種類で、①ボルケーノオーブ＋14ウェイ火炎弾→②丸弾ばら撒き、がループする。①の14ウェイは1発が六つの火炎弾でできており、横幅が広く避けにくい。開幕を除いて、必ず12時か6時の位置から放たれる。反対側へ移動して小刻みな左右への移動でかわそう。②は終わり際が①と重なる。早めに囲みを抜けるのがコツ。

火炎弾は12時なら6時、6時なら12時の位置でかわすと対処しやすい。

②は3回に分けて来る。3回目まであまり動かず、その後は外へ抜ける。

名称	シャンデリア
得点	226000Pts.
お宝	タメ

名称	石像(カマ/花壇)
得点	1460/1290 Pts.
お宝	タメ

名称	邪神像
得点	29460 Pts.
お宝	ロック

名称	デスサイズ
得点	44440 Pts.
お宝	ロック

名称	メリー
得点	41210 Pts.
お宝	ロック

マドカ講座と東京ステージ攻略!!

オトメディウス

OTOMEDIUS™

今月は、新たに参戦した新キャラクター「マドカ」の紹介と、東京ステージのワンポイント攻略をする。ステージの難度は徐々にアップしてきて、一筋縄ではいかなくなってくる。入手した装備をいろいろと試してみて、自分なりのクリア方法を見付け出してほしい。

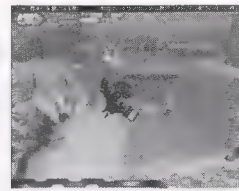
オトメディウス

■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：ネットワーク対応シューティング
■操作方法：タッチパネル＋レバー＋3ボタン
■発 売 日：2007年10月（稼働中）
■使用基板：ー

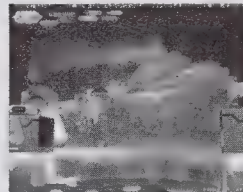
Text:黒鉄タカスエ

これから始める人への マドカ講座

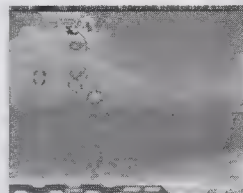
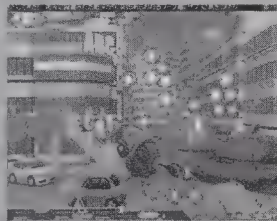
『ツインビー』から参戦のキャラだけに、ツインビーを彷彿とさせる独特の装備を持った、ややクセのあるキャラクターだ。

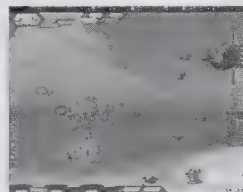
マドカのパワーアップは、ミサイルに該当するロケットパンチがダブル・レーザーよりも後ろにある特殊な並びをしている。順番を覚えておかないと、パワーアップを変更した際に苦労するぞ。特に、ほかのキャラから乗り換えた人は注意!

ほかのキャラとは一味違った操作感。新鮮な気持ちでプレイしよう。

サーチオプション

マドカの最大の特徴ともいえるサーチオプションは、オプションからの攻撃が敵へ向かって上下に角度が付くというもの。これにより、自分があまり動かなくても敵を倒せるが、狙いたい敵を狙えないこともあるので気を付けよう。

自分自身の攻撃はサーチしないので、細かく狙うときはこちらを。

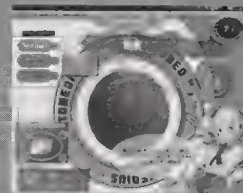
バルカン

正面に向かって小さな弾をばら撒く攻撃、バルカン。連射速度が非常に速いので、堅い敵でも簡単に破壊することができる。ただし、レーザーとしての性質は持っていないため、南極ステージではショットが反射しない。

すごい連射速度を誇っており、攻撃力はトップクラスだ。

ロケットパンチ

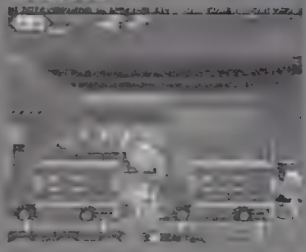
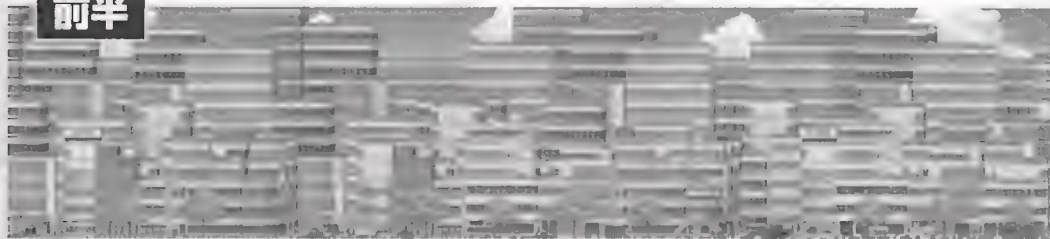
真正面にグローブを2個飛ばし、画面端まで到達するか、障害物、敵に当たると戻ってくる、ミサイルに該当する攻撃。正面にしか飛ばないので、ミサイルとしては使えないが、サーチオプションからのものは敵をホーミングする。

威力もそれほど高いわけではなく、使いこなすのが難しい。

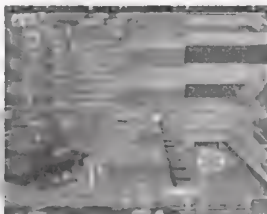
最高難度のUltimateに挑戦!!

東京ステージ攻略

これまでのステージに比べて、難度が上がる東京ステージ。道中、ボス共に一筋縄ではいかないので、敵の出現位置や攻撃パターンをしっかりと覚えて対処しよう。

基本方針

東京ステージはずっと地面が続き、また歩道橋や塀などの障害物が多いため、移動できるスペースが狭い傾向にある。スピードを上げ過ぎていると、障害物に激突してしまう可能性が高いので注意しよう。また、ガム（ザコを出す敵）が多く、場所によっては障害物の奥の方に入り込んでいて、オプションを割り込ませるのが難しい場面もある。そのため、ノーマルミサイルやツインミサイルといった、真下に攻撃できるものを必ず装備しておこう。特にマジカは、前半部では苦戦することが必至なので、ミサイルを手に入れる前に東京を選ぶ際は予備に持ってくるのがオススメ。なお、エモンに関してはオプションを四つ付けておけば、ミサイルは何でも大丈夫だ。

狭いスペースに多くの敵がひしめき合っている東京ステージ。

前半

前半エリアでは、それほど厳しい攻撃を仕掛けてくる敵は居ないので、出現してきた敵を即座に倒していけばOK。ただし数が多いので、パワーアップはしっかりとしておく必要がある。ここでは敵よりも、歩道橋に気を付けなければならない。歩道橋は階段部分には当たり判定が無いので下を抜けられるが、難度が高いときには帝都クロッサー（以下ドリル）が飛び出してくるのでなるべく上を通過しよう。

歩道橋に気を付けよう

隠しエレメントに気を取られていると、ドリルに当たってしまうぞ。

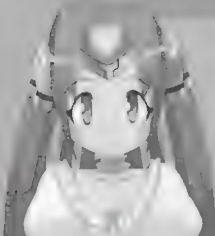
後半の高速道路地帯に入る直前あたりから登場するマジアンメイデンは、ゆっくりと跳ねながら進んできて、着地時に弾をばら撒いてくる。放置していると、後方からばら巻弾が飛んできて非常に危険だ。特に難度が高いときは、弾の密度が濃くなるため、着地する前に倒してしまえるのがベスト。出現するポイントを、ある程度覚えておくことで対処しよう。

道中にはザブも出現

ここでは、ノーマルのときにもザブが出現。気を抜かないように！

マジアンメイデンに注意！

放置していると、ほかの敵の攻撃と相まって弾を避けるのが困難に！

初心者のための横スクロールSTGプレイガイド

オプション活用法

本作は、オプションをいかにうまく活用できるかで難度が大きく変わってくる。障害物の奥に隠れている敵でも、あらかじめオプションを前に並べた状態でスクロールしていけば、出現した瞬間に倒すことができるのだ。また、後ろからの敵も、オプションを直接ぶつける感じで攻撃すれば対処することができる。ただし、このような対処法をマスターするためには、敵の出現位置を覚えなければならないぞ。

出現位置を覚えて対処

厄介な敵の出現位置を覚えておいて、そこにオプションを並べておけば、出現した瞬間に倒せてグッと楽になるぞ。

硬い敵に対しても有効！

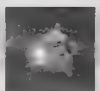
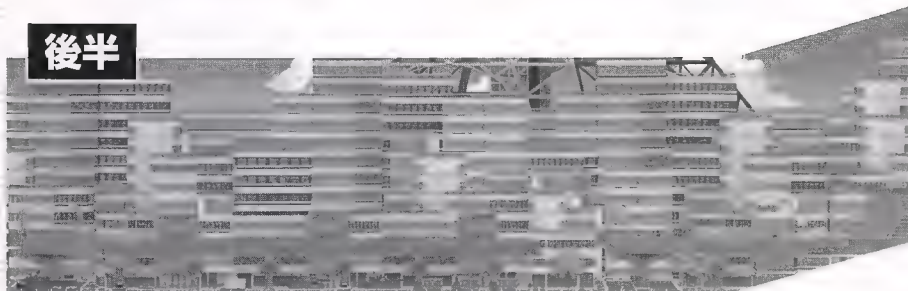
オプションを重ねて敵を攻撃すればショットとミサイルを同時に当てられるので、硬い敵もすぐに破壊できるのだ。

出現敵一覧

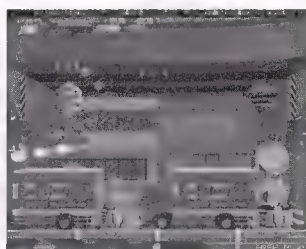
ルグル
ガルン
ラッシュ・XR
ネモフィラ（サブ）
ディー01
ガオム
ファン
NEOビーンズ
フォス
ダッカーR

後半

このエリアでは、移動できるスペースが狭くなる。大きく動きすぎないように。

耐久力の高い敵を優先的に倒していくのが、ノーダメージで抜けるコツだ。

高速道路地帯に入ると、上下からドリルが突き出してくる。ドリルは破壊できないので、引っ込んでいる瞬間に前へ抜けてしまおう。敵を対処しきれないときは、素直にクイックバーストを使った方がいいぞ。

ザコの処理に手間取ると、ドリルと画面に挟まれてしまうので注意!

スクロールの止まるところでは、なるべく素早くガオムを倒せるのが望ましい。倒せずにスクロールが始まってしまうと、その後に出現する敵と挟み撃ちをくらってしまうので、非常に危険だ。

ここをノーダメージで抜けるためにも、ミサイルなどガオムを攻撃できる装備を付けたい。

アインハンドは真ん中の赤いところが弱点。手の先をプレイヤーの方に向けてきて弱点を攻撃できなくなるので、出現したらすぐに破壊しなければならない。上下に出てくるので場所を覚えておこう。

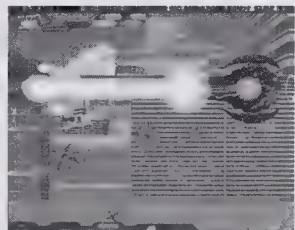
こうなってしまうと、オプションを重ねなければ破壊できなくなってしまう。

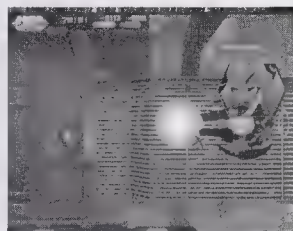
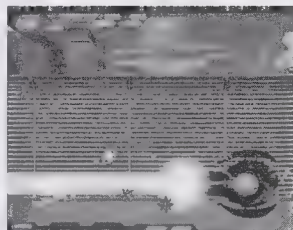
ダッカーRは、斜め上方向にリップルレーザーを発射する。放置していると、画面から消える瞬間にも攻撃してきて邪魔なので、正面に張り付いてさっさと倒してしまうのがベストだ。

ダッカーRを倒した後は、ザコの下を抜けてしまうのが安全。無理は禁物だ。

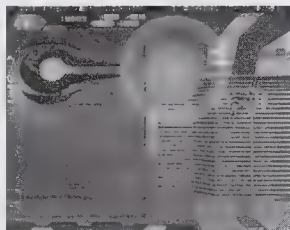
東京　ボス戦ワンポイント攻略

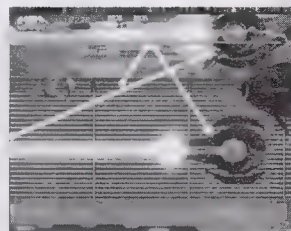
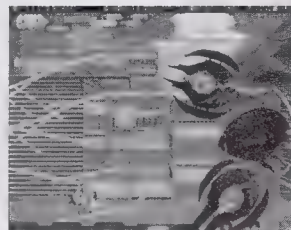
東京ステージのボスは、『グラディウスII』のラスボスの名前を冠した「ゴーファー姉妹」とアイゴール。ボスの形態は、ムニン(L.B.ゴーファーの搭乗機)、フギン(R.B.ゴーファーの搭乗機)、姉妹+アイゴール(ライディングコア専用支援ユニット)の3段階に分れており、それぞれに攻撃パターンが全く違っている。

共通の攻撃としてハイドレインジアをばら撒いてくるものがあるのだが、難度が上がっていると打ち返し弾を放ってくる。クリアを重視する場合は、破壊せずに回避に専念するのがオススメだ。

ボス本体の攻撃と重なると、回避が非常に困難になってしまうぞ。

L.B.ゴーファーは、上下に移動しながらハイドレインジアをばら撒いた後、レーザーを撃ってくる。こちらに横軸を合わせるように移動してくるので、上下のうち広いスペースに回避しよう。

レーザーの予備動作の時点で画面上下のどちらかに誘導しておけば避けやすい。

敵の攻撃レベルが高いは画面端まで撃ち続けるので、クイックバーストで回避!

R.B.ゴーファーは、大型弾を数回撃った後、突進を繰り返す。大型弾は上下に大きく動けば回避できるが、突進直後にフギンからハイドレインジアをばら撒くので、すぐにボスの反対側に逃げること。

ハイドレインジアが突然出現するので、突進を避けた後も気を抜くな!

背後に回られたときは、テイルガンを装備していないならば回避に徹した方が無難。

最終段階では、大型弾、反射レーザー、ツインレーザー連射などで攻撃してくる。弱点はアイゴールの目玉だが、ハイドレインジアを出してくるので、そのときは攻撃せずに回避に徹するのが安全だ。

反射レーザーは敵の攻撃レベルが上がるとそれぞれの反射角度に違いが出る。

ツインレーザーは、真ん中へ入らずに外を大きく回るように回避しよう。

トピアガリゴーン

マジアンメイデン

削岩騎ペンタ

アインハンド

帝都クロッサー

フギン

ムニン

ハイドレインジア

アイゴール

「麻雀技塾」全6巻発売記念特集!!

セガネットワーク対戦麻雀 MJ3 エボリューション
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワーク対戦麻雀
■操作方法：タッチパネル
■発売日：2007年3月下旬(稼働中)
■使用基板：Chihiro™

『MJ3EVO』DVDがついに全6巻出そろいました。今回は出演したプロ雀士お二人のコメントも交え、その魅力を再確認して行きます！

Text：カイゼルちくわ
監修：日本プロ麻雀協会
©SEGA

全6巻の大ボリューム！その内容もスゴイんです！

『麻雀技塾』は『MJ3EVO』を題材とし、麻雀の奥深さ、面白さをいろいろなコンテンツで紹介する、すべての麻雀を愛する人必見のDVDだ。

その内容も、タレントのくまきりあさ美さんが三カ月でプロになるべく数々の試練（？）に挑むバラエティーコーナーや、プロ雀士とタレントのコージー冨田さんが分かりやすく、そして楽しく麻雀の技術を解説してくれるレクチャーコーナーなど、面白い上に勉強になるコンテンツばかりだ。

さらにはプロ雀士16名の、真剣勝負も完全収録。詳しい実況と解説付きの華麗な対局を見れば、麻雀のセンスが磨かれること請け合いだ。気になる場面を何度も見て勉強できるのも、DVDならでは！

出演プロ雀士のお二人にコメントいただきました！

吉田 知弘プロ（日本プロ麻雀協会所属）

プロ雀士対局では、副音声でプロが何を考えて打っているか？　や、ちょっとした裏話もあって面白いですよ。ぜひご覧ください。

渡辺 順洋プロ（日本プロ麻雀協会所属）

くまきりさんのコーナーを担当して、「麻雀を純粋に楽しむこと」が麻雀上達の一番の方法であることを再認識しました。

こりゃ即買い決定ですよ！どこで買えるんですか!?

今回紹介した『麻雀技塾』は、全国の書店やインターネット書店、ならびにセガのネット通販専門サイト「セガダイレクト」で購入できるぞ！『MJ4』の稼働までにこの最強教科書で一気に腕を上げ、新モードや新要素を迎え撃つ準備を!!

商品概要

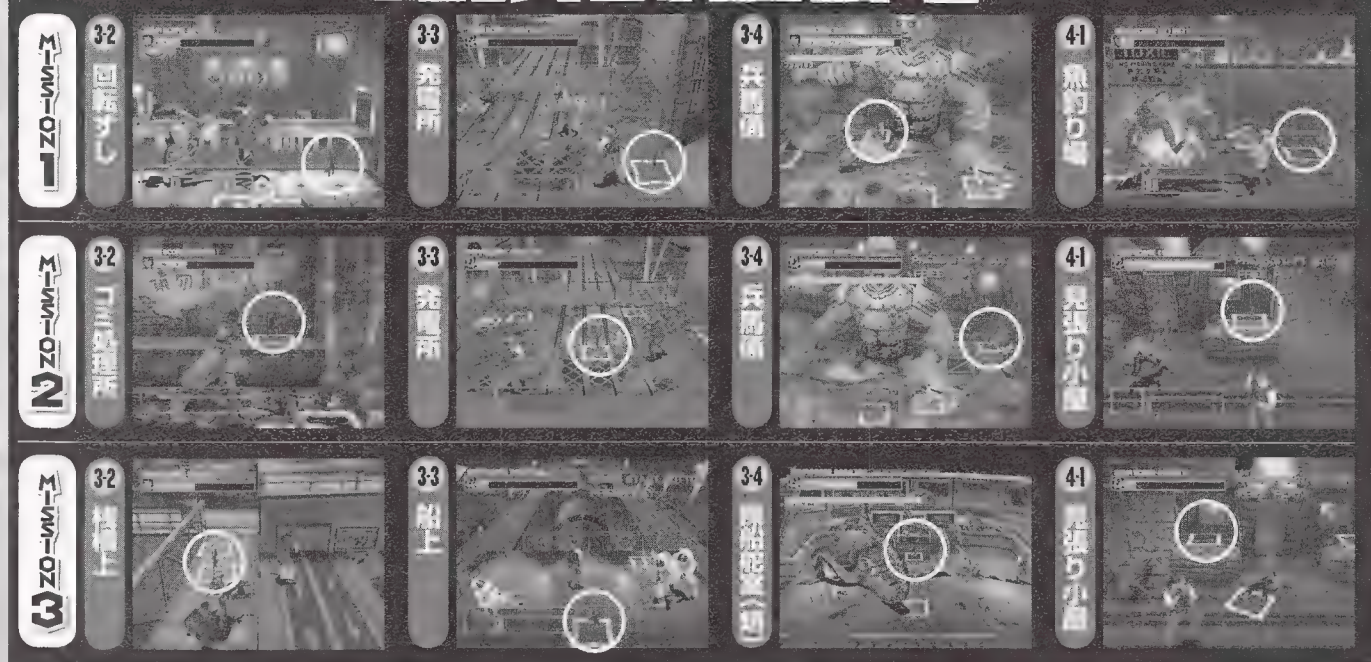
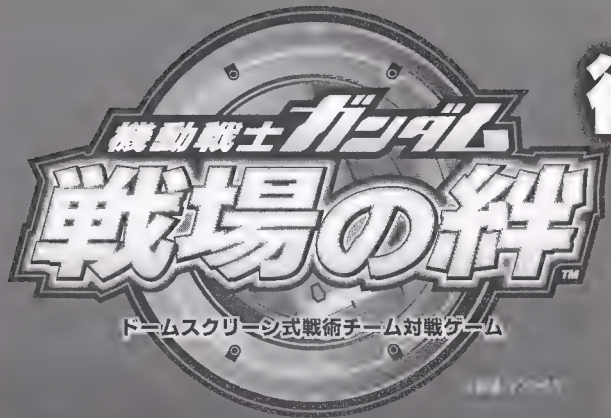
MJ3EVO DVD　麻雀技塾　1～6巻
価格　各巻ともに2,800円（税込価格2,980円）
全6巻セットは価格15,000円（税込価格15,750円）
初回封入特典（各巻に封入）：『MJ3EVO』ゲーム内通貨3000G、『MJ3EVO』内限定カスタマイズアイテム
セガダイレクトURL：http://segadirect.jp/

すわ！　イラスト行脚もそろそろ中盤をすぎて盛り上がってきました。こうして見ると迷場面が多くてすべて集めてみたくなるはず。今日も回収にレッツゴー♪

ダイナマイト刑事EX ～アジアンダイナマイト～
■メーカー：セガ
■ジャンル：歳末特別警戒アクション
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発売日：2007年7月30日（稼働中）
■使用基板：NAOMI™

©SEGA　Text MVP

いきなりイラスト隠し場所一覧

ゲー事典 なんと先月号にブルーノ様も顔面蒼白の重大なミスが発見されました。逮捕に夢中で校了を過ぎてしまったまさに悪夢！　で、どこが間違ってたかを編集部あてに手紙ください……というのはウソです。実はイラスト紹介の3-2という見出しは3-1だったわけです。これワザとですよ、ええ。ブルーノ様の愛嬌ですな、ハハハ。笑って見過ごすのがデカ通です。

待望の新機体が参戦!! 未知の力に仰天せよ

アルカディア大賞も受賞し、勢いに乗る「機動戦士ガンダム 戦場の絆」。今回は魅力的な新機体が4機も追加され、さらに新要素であるトリプル・アームド・システムも登場。各機体の変更点も要チェックだ！

機動戦士ガンダム 戦場の絆
■メーカー バンプレスト
■ジャンル [illegible]
■操作方法 [illegible]
■発売日 [illegible]
■使用基板 [illegible]
[illegible]

REV.1.10 アップデート情報

キャノン系武装を持った4機のMSに加わったダブル・アームド・システムや、細かい変更点を紹介。

●中距離支援型MS ダブル・アームド・システム

今回加わった調整の対象MSはジム・キャノン、ガンキャノン、ザクキャノン、ドム・キャノン複砲仕様の4機。ダブル・アームド・システムの搭載とキャノン兵器の調整、さらにガンキャノンとドム・キャノン複砲仕様にはサブ射撃にもメイン武装を装備し切り替えられるトリプル・アームド・システムが搭載された。

今回の調整によりジム・キャノンとザクキャノンは射程が短くなり、ザクキャノンには広範囲爆発弾である「爆散榴弾」と、今までよりも強力な「対拠点弾」が追加。全体的に火力は低いが当てやすく、中距離支援型MSの入門用機体に最適。この変更により、中～上級者向け機体となったガンキャノンにはトリプル・アームド・システム時限定で高威力低仰角砲弾「硬芯徹甲弾」が、ドムキャノン複砲仕様には「閃光弾」が追加されたため、有効な活用法を探してみよう。

●その他の変更点

■ジムコマンド／ビーム・ガン
一発ダウンからよろけ属性に変更された。バランサー値の高い相手には、QSで三段格闘が入る。
■グフ・カスタム／ヒートロッド
Aが一発ダウン、BがHIT時フラッシュ属性に。高い誘導性があるため、攻めの起点に最適だ。
■CPUのAI調整／戦略を重視した調整に。

新規追加MS4機インプレッション

今回追加されたMSは、どれも個性的な新武装を持つため、その運用法を試行錯誤してみよう！

■ジム改

メイン武装、サブ武装ともにマシンガンを持つのが一番の特徴。マシンガンの種類もさまざまで、今回初めて加わった、威力が高く二発同時発射の「ジム・ライフル」を筆頭に、集弾性の高い「ブルパップ・マシンガン」やバランサーダメージ値が低く、フルオートで発射できる「寒冷地仕様マシンガン」などを多彩な組み合わせで装備することができる。

フルオートのマシンガンで敵機をロックせずに、敵機の進行方向にずらし撃つことで可能な偏差射撃を使いこなせば、横歩き主体の相手にも十分な戦果が見込めるだろう。

カテゴリー	近距離戦型
コスト	220
HP	280
メイン	100mmマシンガンA
サブ	寒冷地仕様マシンガンA
格闘	ビーム・サーベル

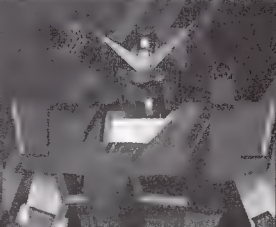
■高機動型ゲルググ

赤くないのは残念だが、破格のコスト270を背負うエース仕様MSだ。メイン武装の「MMP－80マシンガン」はフルオート発射可能で、バランサーダメージ値も低め。威力は低いが、弾数の多さでカバー。「クラッカー」も高コストにふさわしく三発装備しているので、いざというときも安心だ。火力を重視したい場合は、サブ射撃に追加される高威力な「ロケット・ランチャー」がオススメ。機動力がズバ抜けて高いため、敵機との距離をとり、ひたすらマシンガンを撃ち込もう。敵機を蜂の巣にし、ジオン軍に勝利の栄光を。

カテゴリー	近距離戦型
コスト	270
HP	300
メイン	MMP-80マシンガンA
サブ	クラッカー
格闘	ビーム・ナギナタ

■フルアーマーガンダム

トリプル・アームド・システムを搭載し、そのどれもが高威力と、まさにフルアーマーの名に恥じないMS。「可動式ロケット砲」は仰角調整が可能で、誘導性のあるロケット弾を発射する。「2連装ビーム・ライフル」は＋50の追加コストはかかるものの、射程が長く威力も高いビーム兵器。「ミサイル・ベイ」は多数の誘導ミサイルを一斉発射し、敵機に多段HIT。

ブーストは短く、機体も重いため、距離を詰められると窮地に陥るが、中距離支援型MSの中でも最長のロック距離を活用して、自機のポジショニングに気をつけよう。

カテゴリー	中距離支援型
コスト	300（ビーム・ライフルの追加コスト含む）
HP	320
メイン	可動式ロケット砲
サブ	2連装ビーム・ライフルA（コスト+50）
格闘	ミサイル・ベイA

■ドム・キャノン複砲仕様

とうとう姿を現したホバー付き中距離支援型MS。上記の「閃光弾」を始めとして、連射力の高い「通常弾」、一発の威力が高い「拡散弾」、ザクキャノンよりも強力な「拠点攻撃弾」を持ち、出撃の際の選択肢は豊富。しっかりと役割を決めた武装選択をしよう。

滑ることで硬直は軽減できるため距離をとった砲撃の差し合いには強いが、機動力が低いため、距離を詰められると厄介だ。

装甲セッティングで出撃した際の装甲値が非常に高いので、あえて装甲を選び、護衛をつけた戦術展開も面白いかもしれない。

カテゴリー	中距離支援型
コスト	210
HP	270
メイン	ツイン・ミドル・キャノンA
サブ	ハンド・グレネイド
格闘	パンチ

※数値は全てアルカディア調べ

用語補足
■フラッシュ属性＝HIT時視界が暗くなり、周囲の目視ができなくなる。（レーダーは機能する）
■バランサーダメージ値＝これがある一定の数値を超えると機体がダウン。
■ジャンプ・キャンセル＝ブースト移動の硬直を着地際に小ジャンプし少なくする。

4thエクスパンション始動！

アクエリアンエイジ　オルタナティブ
■メーカー：タイトー
■ジャンル：オンライン対戦型カードゲーム
■操作方法：レバー+2ボタン+カード
■発売日　：2007年3月(稼働中)
■使用基板：Type X2

Text:伊勢猫

待望のアップデート配信&4thエクスパンション払い出しが始まった本作。気になる追加要素について、まとめて解説していくぞ！

本文では、以下の用語を略称表記しています。
マインドブレイカー＝MB　キャラクター＝CH
勢力名称＝白・赤・青・緑・黄・黒のシンボルカラーに対応

1月イベント情報　はじめから全速力!!

初期エナジー増幅戦!!

[illegible]

●イベントレギュレーション

イベントで使用可能なデッキは、これといった制限無し。1/8～1/20までの約2週間での開催予定となる。

登録カード	特に制限無し
デッキ構成	特に制限無し
マッチング	ランダムマッチング

描き下ろし満載の新カードに加えてアクエリアンテイル最終話を開放！

これまでに無い描き下ろしカードが大量投入されて、払い出しの引きに一喜一憂する日々が到来した4thエクスパンション。全48種類の追加カードに加えて、最新アップデートではアクエリアンテイルの第11話～最終話までが一挙に開放された。

追加カードの中では、これまでに無いランダム要素が絡む【妨害】の麻痺効果や、赤勢力のオルタレーション「おみくじ」が新登場！　これ以外にも注目の新要素が多く、MB絡みのスキル効果やエナジー増幅が可能なスキル効果など、デッキのバリエーションが広がりそうな汎用性に優れたCHも多数追加されている。

最終話まで開放されたアクエリアンテイルでは、中ボス戦を上回る最終ボス戦が登場!!　カスタム用の新規アイテムなども大量に配信されたので、忘れずにチェックしておこう。

本作のために描き下ろされた新カードも多数登場！　どれも性能的には優れモノな感じだ。

オルタレーションっぽい感じの広域スキルを連発するなど、かなり手強い感じのボスも？

アバターアイテムも大量入荷!?

10月のアップデートに続いて、最新アップデートでも大量のカスタム用アイテムを配信！　また、一部のディスカウント対象アイテムについては、以下のリストにまとめた通りとなるぞ!!

どんな新アイテムが追加されたかは……メインユニットのアイテム購入で要チェック!

Spt購入やリアルマネー購入などの新規アイテムも追加された。

各種ポイントで新アイテムをゲット！

■ディスカウント対象アイテムリスト

性別	アイテム名称	カテゴリー	従来価格	変更価格
男性	トレンチコート	トップ	10000Cpt	6500Cpt
	ワイルドデビル	アクセサリーA	2500Cpt	2000Cpt
	バットゥバット	アクセサリーD	5000Cpt	3500Cpt
	トリックトリート	セット	6000Cpt	4000Cpt
	サイレンナイト	セット	10000Cpt	6500Cpt
女性	ダッフルコート	トップ	10000Cpt	6500Cpt
	マジカルハット	アクセサリーA	2500Cpt	2000Cpt
	バットゥバット	アクセサリーD	5000Cpt	3500Cpt
	ミッドナイトドレス	セット	6000Cpt	4000Cpt
	ホーリーナイト	セット	10000Cpt	6500Cpt

12月末に実施されたカードのバランス調整

12月末に実施された既存カードのバランス調整では、リストにまとめたCHのスキル性能を修正。これらに加えて、最大HP上限の減少効果を持った【妨害】系の効果と、「ステルスシステム」などの不可視効果に対しての大幅な仕様変更が加えられた。

とはいえ、いずれの場合も分かりやすさを優先した上方修正的な調整内容。使い勝手が良くなった程度に覚えておいてもらえればいいだろう。

使用したプレイヤー側のユニットが消えなくなり、不可視状態を表すアイコンが表示されるように！

仕様変更点

① HP減少系の仕様変更
効果時間の終了時、対象となっていたHP上限分のHPが減少したまま上限値が回復する。

② ステルス系の仕様変更
効果対象が相手プレイヤーのみになり、発動した側のプレイヤーには全ユニットが見える。

12月末　バランス調整済みカードリスト

勢力名	コスト	カード名称	調整内容
阿羅耶識	2	シビリカニヌム	スキル発動開始時間が短縮
			スキル硬直時間か延長
			スキル再発動までの時間が短縮
			スキル効果時間が短縮
	5	厳島美晴	スキル再発動までの時間が延長
			スキル効果時間が延長
	3	敷島美紀恵	HP回復量が増加
	2	瑪瑙	HP回復量が増加
	4	九天玄女	スピード低下量が増加
			光弾滞在時間が延長
WIZ-DOM	4	ソドムの罰	基本ダメージ量が増加
			パワー合計による威力上昇が低下
	2	クリス・クレアモンド	スキル威力が低下
			当たり判定が変更
極星帝国	3	リリア・ベテルギウス	スキル再発動までの時間が短縮
			効果時間が延長
			光弾速度が上昇
	4	聞仲	スキル威力が上昇
			光弾滞在時間が延長
イレイザー	4	ラプンツェル	スピード上昇量が増加
			スキル硬直時間が短縮

4thエクスパンション追加カードリスト

12月下旬から払い出し予定の追加カード全48種類を掲載。48枚中18枚が新たに描き下ろされた新規イラストなので……絵柄は見てのお楽しみ!?

E.G.O.（エゴ）

シンボルカラー：白

カードNo	レアリティ	カード名称	コスト	パワー	スピード	スキル名称	スキル効果
No.0205	R	メイド"長谷川綾乃"	3	2	2	ティータイム	一定時間、範囲内の味方マインドブレイカーのエナジー増加量を高める結界を張る。
No.0206	C	少女モデル"雛森まゆ"	1	1	1	子供の国	一定時間、相手が受けるダメージを増加させる結界を張る。
No.0207	UC	数学教師"薄木一真"	2	2	2	補習	【強化】味方キャラクターのスピードが一定時間上昇する光弾を放つ。このキャラクターには効果がない。
No.0208	UC	ムーンライト"月館 小夜香"	3	1	2	ムーンライト	範囲内の味方マインドブレイカーのHPを回復する。
No.0209	C	マルチサイトガンナー "ヒルダ・ミナカミ"	3	2	2	パルスレーザー	相手にダメージを与える光弾を放つ。
No.0210	SR	デバイスコントラクター "喜多村 みかる"	4	2	2	マルチデバイス	【強化】味方マインドブレイカーがブレイクする味方キャラクターのコストが一定時間減少する。
No.0211	R	サイコブレード	3				【妨害】相手キャラクターのスキルと相手マインドブレイカーのエナジー増加・バトルセンスを一定時間封じる。ただし【常時】は封じることが出来ない。"
No.0212	UC	月面基地	3				【強化】味方が受けるダメージを、一定時間軽減する。

阿羅耶識（あらやしき）

シンボルカラー：赤

カードNo	レアリティ	カード名称	コスト	パワー	スピード	スキル名称	スキル効果
No.0213	UC	風水師"超鏡香"	4	2	2	風水術	一定時間、味方マインドブレイカーのHPを徐々に回復する結界を張る。
No.0214	C	小仙女"メイホウ"	2	1	2	如意杖	範囲内の相手を吹き飛ばす。
No.0215	SR	剣士"御子上ゆたか"	2	2	2	兜割り	範囲内の相手にダメージを与える。ダメージはこのキャラクターのパワーで上下する。
No.0216	C	神将"那由多式"	1	1	1	式	範囲内の相手にダメージを与える。バトルフィールドにブレイクされている味方キャラクターの数が多いほどダメージは増加する。
No.0217	R	達人"司馬 一心"	4	4	2	吸勁	一定時間、範囲内の味方が受けるダメージを軽減する結界を張る。結界のコントロールはこのカードで行う。
No.0218	UC	転生活仏"大海"	5	4	2	喝	一定時間、範囲内を相手が進行不可能になる結界を張る。
No.0219	UC	式神刹那式	4				【妨害】相手キャラクターの通常攻撃を一定時間封じる。
No.0220	R	おみくじ	2				味方マインドブレイカーの阿頼耶識のエナジーがランダムで増加する。

WIZ-DOM（ウィズダム）

シンボルカラー：青

カードNo	レアリティ	カード名称	コスト	パワー	スピード	スキル名称	スキル効果
No.0221	SR	魔女っ子"安西マナ"	3	2	2	オブストラクル	【妨害】相手にダメージを与える光弾を放つ。相手がキャラクターの場合は、更に一定時間麻痺状態にする。麻痺中は一定の確率で通常攻撃・スキルが失敗する。ただし【常時】は失敗しない。
No.0222	UC	錬金術師"ヘルマ・トリスメギストス"	2	1	2	エメラルドタブレット	【妨害】範囲内の相手キャラクターを一定時間睡眠状態にする。睡眠中は通常攻撃・通常移動・スキルを封じられる。睡眠中のキャラクターがダメージを受けた場合、睡眠の効果は消える。
No.0223	C	魔法使い"マクスウェル・マグヌス"	4	3	2	アンチ・エントロピー	範囲内の相手にダメージを与える。ダメージはこのキャラクターのパワーで上下する。
No.0224	R	錬金術士"ルミ・フラメル"	2	1	1	リサイクルショット	このスキルを相手が受けた場合、味方マインドブレイカーのエナジーが増加する光弾を放つ。
No.0225	C	スレッジ・ハンマー "WoRks317"	4	3	3	スレッジ・ハンマー	相手にダメージを与える光弾を放つ。このスキルを相手が受けた場合、その相手に向かってダメージを与える光弾を放つ。この光弾は一定時間で消滅する。
No.0226	JC	占星術師"アナスタシア・ビフロンス"	3	2	2	ハードラックショット	【妨害】相手キャラクターを一定時間麻痺状態にする光弾を放つ。麻痺中は一定の確率で通常攻撃・スキルが失敗する。ただし【常時】は失敗しない。
No.0227	R	ラーの光	X				味方マインドブレイカーのWIZ-DOMのエナジーを全て使用して範囲内の相手にダメージを与える光線を放つ。消費したエナジー量が多いほど、光線を放つ回数が増加する。
No.0228	UC	額冠	3				【強化】味方キャラクターが、このスキルの効果中に戦闘不能になった場合、その勢力のエナジーが増加する。

ダークロア（Darklore）

シンボルカラー：緑

カードNo	レアリティ	カード名称	コスト	パワー	スピード	スキル名称	スキル効果
No.0229	C	モダンエルフ"アルテア"	2	2	1	エルブン ボウガン	相手にダメージを与える光弾を放つ。
No.0230	UC	ゴスロリヴァンパイア"ケイト・ツェペシ"	3	4	2	エナジードレイン	【妨害】このスキルを相手マインドブレイカーが受けた場合、相手プレイヤーのエナジーゲージの最大値を一定時間減少させる光弾を放つ。
No.0231	C	ヴァンパイア・イモータル"オジマンディアス"	4	5	2	ブラッディローズ	相手にダメージを与える。ダメージはこのキャラクターのパワーで上下する。
No.0232	R	怪盗"キャッツアイ"	2	1	3	イントルード	このキャラクターが突撃をして相手にダメージを与える。ダメージは味方マインドブレイカーのダークロアのエナジー量とこのキャラクターのパワーで上下する。
No.0233	SR	辻女神"ヘカテ"	5	6	2	ロード・ディエティ	【強化】味方キャラクターのパワーが一定時間上昇する。
No.0234	UC	冥界の番犬"ガルム"	1	4	0	アンチェイン	【強化】一定時間、このキャラクターのスピードが上昇しパワーが減少する。
No.0235	R	サタンの激昂	3				【妨害】キャラクターのパワーとスピードを一定時間低下させる。
No.0236	UC	挑発	2				【妨害】相手の受けるダメージが、一定時間軽減不可能になる。

極星帝国（きょくせいていこく）

シンボルカラー：黄

カードNo	レアリティ	カード名称	コスト	パワー	スピード	スキル名称	スキル効果
No.0237	SR	アームド・プリンセス"ウェヌス・ドーン"	1	1	2	モーニングスター	【妨害】相手キャラクターのスピード・最大HPを一定時間低下させる光弾を放つ。
No.0238	C	シャーマン"レィルエ"	2	2	2	精霊の踊り	一定時間、相手キャラクターのパワーを低下させる結界を張る。結界のコントロールはこのカードで行う。
No.0239	UC	魔法剣士"リーナ・スピカ"	3	2	2	二刀流	【常時】ブレイクされていると効果を発揮する。このキャラクターは、通常攻撃を行うと、2度ダメージを与え、相手がキャラクターの場合は、相手のパワーを一定時間低下させる。
No.0240	R	不滅の騎士"ランスロット"	5	4	2	アヴァロン	一定時間、相手のHPを徐々に減少させる結界を張る。結界のコントロールはこのカードで行う。
No.0241	C	大竜魚"バハムート"	4	3	3	魔力吸収	一定時間、相手のスキルを封じる結界を張る。ただし【常時】は封じることが出来ない。結界のコントロールはこのカードで行う。
No.0242	JC	将軍"レナス・コルネフォロス"	5	4	2	統率	【強化】範囲内の味方キャラクターのパワー・スピードが一定時間上昇する。
No.0243	R	ペンダント	3				【強化】一定時間、味方マインドブレイカーのダメージは相手マインドブレイカーが受け、相手マインドブレイカーのダメージは味方マインドブレイカーが受ける。このスキル効果によるダメージには発生しない。
No.0244	UC	光の剣	2				【強化】味方キャラクターが接触すると、一定時間パワーが上昇し、ダメージを与えてもノックバックが発生しなくなる光弾を設置する。この光弾は一定時間で消滅する。

イレイザー

シンボルカラー：黒

カードNo	レアリティ	カード名称	コスト	パワー	スピード	スキル名称	スキル効果
No.0245	R	V−A／T"サラセニアン01"	4	2	3	アタッカーモード	相手にダメージを与える光弾を設置する。光弾のコントロールはこのカードで行う。この光弾が一定時間で消滅するまで、このキャラクターはバトルフィールドから消える。
No.0246	C	士官"ロャッグ"	3	2	2	コマンド	【強化】味方キャラクターのスピードが一定時間上昇する。
No.0247	C	装甲猟兵"タロス"	2	1	2	シューティングモード	範囲内の相手に向かってダメージを与える光弾を放つ。
No.0248	UC	コネクトボーグ"UCX"	5	5	0	マルチアタック	このキャラクターが突撃をして相手にダメージを与える。ダメージはバトルフィールドにブレイクされている味方キャラクターの数とこのキャラクターのパワーで上下する。
No.0249	UC	大天使"ラツィエル"	4	2	3	エイン・ソフ	相手にダメージを与える光弾を設置する。ダメージは味方マインドブレイカーのHPが少ないほど増加する。この光弾は一定時間で消滅する。
No.0250	SR	打撃巡洋艦"クラウディア"砲雷撃戦モード	6	6	0	フル・ファイアー	相手にダメージを与える光弾を放つ。
No.0251	UC	コズミックラブ	3				【妨害】味方、相手マインドブレイカーは一定時間引き寄せあう。
No.0252	R	熾炎の剣	5				範囲内の相手にダメージを与える。

注目のシューティングゲームの続報+αをキャッチ!

まもるクンは呪われてしまった!

8月に初公開となったガルチ＆グレフが放つ注目の新作シューティング『まもるクンは呪われてしまった!』。新キャラクター二人の情報が届いたので大公開! また、ロケテスト時のゲームシステムについても判明している範囲で紹介するぞ。

まもるクンは呪われてしまった!

■メーカー：ガルチ／グレフ
■ジャンル：シューティング
■操作方法：8方向レバー＋2ボタン
■発 売 日：2008年春予定
■使用基板：NAOMI

Text：黒鉄タカスエ

※ゲーム画面、ゲームシステムは開発中のものです。

新キャラクター二人が登場!

日向寺ベニ子

ひがてらべにこ

生足部分がまぶしいお姉さんキャラ、日向寺ベニ子。キツネの霊がついており、まとっている帯から霊力を出している。キャラ性能としては、四人の中でもっとも中間位置にあたるものとして調整をされているとのこと。詳細な設定や画面写真の紹介はもう少し待っていてほしい!

西風キンヤ

ならいきんや

二人目の新キャラクター、西風キンヤ。攻撃範囲が広い代わりに移動速度が遅いキャラだそうだ。ちなみに、くわえているのはタバコではなくココアシガレット(?)らしい。そこから出ている霊体で攻撃するのだ。まもるたちの兄貴分にあたるキャラクターなのだろうか?

ロケテストを踏まえて システムがよりパワーアップ!

ショットタイプは、まもるがワイドショット、マユノがストレートショットとなっている。ほかのキャラクターのショットも気になるところ。

ステージは、通常ステージとミッションステージの2パターンが用意される。クリアごとに次のステージを選択するスタイルになりそう?

演出面も着々と強化されているぞ。地獄谷ふるるがさまざまな情報をコメントしてくれるようになって、プレイ中もにぎやかに!?

9月に開催されたアミューズメントマシンショーと、ロケテストを踏まえ、着々とシステムも作り込まれていっている模様。近々詳しい情報が紹介できると思うので、期待していてほしい!

速報!!『旋光の輪舞2(仮)』始動!!

PVを携帯でチェック!!

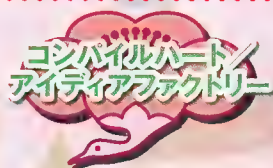
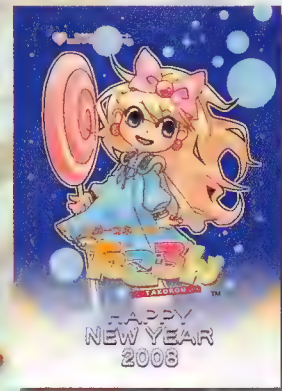
なんと、『旋光の輪舞』の続編が開発中であるという情報をキャッチ! おなじみのキャラクターたちに混じって、見たことの無いキャラのイラストも……。携帯動画でPVをチェックしつつ、続報を待てッ!!!

今年も各ゲームメーカー様が、読者の皆様へ年始のごあいさつとして、たくさんのオリジナル年賀状を作ってくれました。もちろん、年賀状として読者の皆様へのプレゼントもありますよ！（発送は年始より遅れますがご了承ください）　番号は読者プレゼントと対応していますので、巻末の綴じ込みハガキで応募してください。

参加メーカー（五十音順）：アークシステムワークス、エクサム、SNKプレイモア、カプコン、グレフ、ケイブ、KONAMI、コンパイルハート／アイディアファクトリー、SUBTLE STYLE、セガ、タイトー、バンダイナムコゲームス、MOSS

明けましておめでとうございます。
　そして……『GGXX Λ CORE』へ「アルカディア大賞 第3位入賞」、「ベストインカム賞」の二冠を賜りましたこと、プレイヤーの皆様、オペレーターの皆様に、この場をお借りして御礼申し上げます！　さて"格ゲー当たり年"の予感・期待が高まる2008年、弊社ももちろん、"2D対戦格闘ゲーム"を代表する自負の下、シーンに貢献できればと考えております!!　2D対戦格闘ゲームの灯はアークシステムワークスが護り、そして新たな歴史を築く！　2008年の弊社活動にも御期待ください。

新年明けましておめでとうございます。本年も弊社並びに弊社製品をご愛顧賜りますようお願い申し上げます。
　2007年はいろいろありまして、オリジナルタイトルのリリースができませんでした。でも実は……（検閲）。
　そして2008年度ですが、ガルチさんとの共同作品『まもるクンは呪われてしまった！』と、今月発表しました『旋光の輪舞2（仮）』をリリース致します。
　まずはトップバッターの『まもるクン』をよろしくお願い致します！

04

明けましておめでとうございます。
　2007年はコンパイルハートにとって、新しい展開が数多く行なわれた年になりました。春にはパズルゲーム『のーコネパズル たころん』が稼動。腕に自信のある開発陣もビックリするような高得点をマークする方もいて、とても驚いたのを覚えております。その後『たころん』はWiiで『しゃるうぃ～☆たころん』として発売され、その活躍の場を広げております。2008年は、コンパイルハートだけではなく、アイディアファクトリーグループとしてさまざまなゲームタイトルをリリースしていく予定です。今後の展開にも、どうぞご期待ください！

05

明けましておめでとうございます。
昨年はアーケードで『KOF』の3Dタイトルである『KOF MIA』を発売することができ、記念すべき年でした。
今年はほぼ間違いなくアーケードは格ゲーのオンパレード状態となるので、当社もその一端を担いながら、もっと盛り上げていきたいと、意気込みを新たにしています。予定では、『サムライスピリッツ閃』、『THE KING OF FIGHTERS'98 ULTIMATEMATCH』のほか、待望の『THE KING OF FIGHTERS XII』をお届けできればと考えています。
今年も全力で頑張りますので、どうぞ宜しくお願い致します！

（SNKプレイモア yuzuko）

2007年2月にAOUアミューズメント・エキスポで電撃発表してから9カ月、ついに『鉄拳6』稼動となりました。皆様、どうぞお楽しみください。社内では大きな引越しがあり、ほぼ全ての部署が一つの建物に集結しました。開発プロジェクトだけでなくいろいろな部署の人たちが顔を合わせ、力を合わせて、皆さんに喜んでいただける製品をお届けしようと頑張っています。2008年もバンダイナムコゲームスの製品を、どうぞ宜しくお願い申し上げます。

（バンダイナムコゲームス AMカンパニー一同）

明けましておめでとうございます。
『アルカナハート』稼動より一年、皆さまのご愛顧をいただき、『2』の制作も発表することができました。
2007年4月よりエクサムとして心機一転、皆さまに楽しんでいただけるものを目指し、日々精進して開発に携わっております！
また、2008年は、『アルカナハート』以外の展開もどんどん行っていきたいと思っておりますので、今後とも応援よろしくお願い致します‼

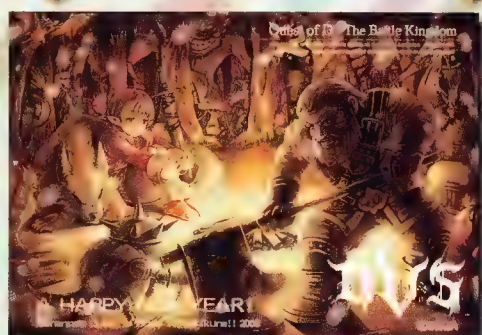
新年明けましておめでとうございます。
いよいよ稼動した『三国志大戦3』、皆さんガッツリとプレイしていただけているでしょうか？　2008年もセガは、ビデオゲーム、トレーディングカードゲーム、メダルゲーム、プライズマシンとフルラインナップで新しい遊びをご提供していきますのでご期待ください！　そして、皆さまにとって良い年になりますように！

（セガ AMR&Dパブリシティ室）

12

14

15

16

19

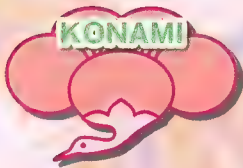
2007年も慌しく過ぎ、ついに『アカツキ電光戦記 Ausf. ACHSE』の稼動が迫ってまいりました。プレイヤーの皆さまに楽しんでいただけますよう、現在スタッフ一丸となって最後の作り込みをしております。大好評だったロケテストから更に大幅な進化を遂げた完成版にご期待ください。
それでは今後ともSUBTLE STYLEをよろしくお願いいたします。

今年のカプコン年賀状はアーケードと全く関係がない絵柄となってしまいました……(※『モンハン』がアーケードで出るわけじゃないですので、ご注意ください)。
とはいえ、『戦国BASARA®X（クロス）』に『Fate/unlimited codes』が公開され、今年のカプコンアーケードは久しぶりに話題豊富でしたね。海外ではあのビッグタイトルの続編も発表されましたし、来年はイロイロとカプコン格闘ゲームも慌しくなりそうです。来年もぜひカプコンをよろしくお願い致します！

こんちゃ！　松桐坊頭です。
なんか年を取ると1年が早い、あっという間に年賀状の季節です。
今年はバージョンアップしたばかりの『ハーフライフ2 サバイバー Ver2.0』。ナンシーより緊急連絡！　ということで、『チェイスH.Q.2』。そして、ご存知『アクエリアンエイジ オルタナティブ』の3機種からご用意しました。どれも力作なので、ゲットしてくださいね。それから、2008年は『スペースインベーダー』の登場30周年になるんですよ。もうそんなになるんですね。これに負けないように、メダルもクレーンもビデオゲームもガンガン作っていきますので、これからもタイトーをよろしくお願いします。

23

26

27

新年、明けましておめでとうございます！
2008年最初のサプライズは吉崎観音先生の『オトメディウス』描き下ろし年賀状で決まりですね！
さて、このバラエティー豊かなラインナップで2007年お送りしてまいりましたが、いかがでしたでしょうか。BEMANIシリーズ10周年という記念の年でもありました。
2008年も新しいことにチャレンジした作品をたくさん用意しています。皆さまに「楽しい!!」と感じていただけますよう頑張りますので、応援宜しくお願い致します！

（コナミデジタルエンタテインメント マーケティング本部 パブリシティチーム）

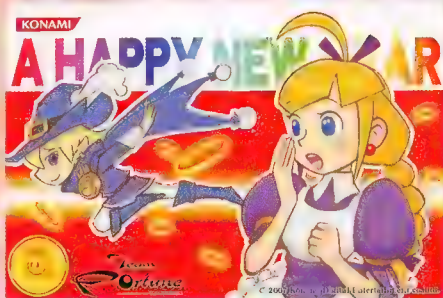
28

29

32

33

35

36

新年明けましておめでとうございます。
絶賛稼働中の『雷電Ⅳ』ですが、今年は新たなゲームの企画もいろいろ動き始めています，遊んでくださるユーザの方々が面白いと言ってもらえるように、またアーケードゲームの盛り上がりに少しでも貢献できるように社員一同頑張りますので今年もモスをよろしくお願い致します。

（モス開発部 星野）

新明けましておめでとうございます！
2007年は『むちむちポーク！』と『デススマイルズ』の2本を稼働することができ、ユーザーの皆さまから大変ご好評を頂きました。本当にありがとうございました。
2008年も全力で頑張りますので、どうぞよろしくお願い致します！

8th
アルカディア
ARCADIA AWARDS

第八回
アルカディア大賞発表

今年で第八回を迎えることとなった、アルカディア大賞の発表です。
2006年10月1日から2007年9月30日までに日本国内でリリースされたビデオゲームの中から、
優れたビデオゲームを選出し、その功績を讃えることによって、
ビデオゲームの制作に携わった多くの方々に感謝の意を表し、
今後もより優れたビデオゲームを生み出していただくための一助になってほしいと考え、
設立された賞がアルカディア大賞ならびに各部門賞です。
早速、本年度に選ばれた各受賞作をここに発表します。

アルカディア大賞ノミネート

2006年10月1日から2007年9月30日までに、日本国内でリリースされたすべてのビデオゲームが対象となります。

ベストグラフィック賞ノミネート

特に優れたグラフィックを持つ作品に贈られます。グラフィックがゲーム内容に適した適したものであるかどうかも評価対象となります。

- アルカナハート
- 機動戦士ガンダム 戦場の絆
- AFTER BURNER CLIMAX
- BattleFantasia
- 2SPICY

ベスト演出賞ノミネート

特に優れた演出を取り入れている作品に贈られます。ストーリー・デモ・世界観など、プレイを盛り上げる要素が評価対象となります。

- ダイナマイト刑事EX ～アジアンダイナマイト～
- アルカナハート
- サイレントヒル・アーケード
- 機動戦士ガンダム 戦場の絆
- ネットワーク対戦クイズ Answer × Answer

ベストVGM賞ノミネート

特に優れた音楽効果を持つ作品に贈られます。ゲーム中に流れる曲だけではなく、効果音などすべての音的要素が対象となります。

- beatmania II DX 14 GOLD
- 虫姫さまふたり（ver1.5含む）
- 湾岸MIDNIGHT MAXIMUM TUNE 3
- カラス
- pop'n music 15 ADVENTURE

ベスト筐体賞ノミネート

専用・汎用を問わず、すべての業務用ビデオゲームの筐体の中で、特に優れたデザインや機能を持つ筐体に贈られます。

- 機動戦士ガンダム 戦場の絆
- AFTER BURNER CLIMAX
- AquarianAge Alternative
- 2SPICY
- 機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン ～修羅の双星～

ベストインカム賞

2006年10月1日から2007年9月30日までに発売されたすべてのビデオゲームを対象に、インカム、集客ともに店舗へ貢献したタイトルに贈られます。

新アイデア賞ノミネート

特に新しいアイデアが盛り込まれているタイトルに贈られます。一つの作品に関わるすべてが評価対象となります。

- 機動戦士ガンダム 戦場の絆
- 2SPICY
- ポカ☆スカ ゴースト！
- AquarianAge Alternative
- アルカナハート

読者人気大賞

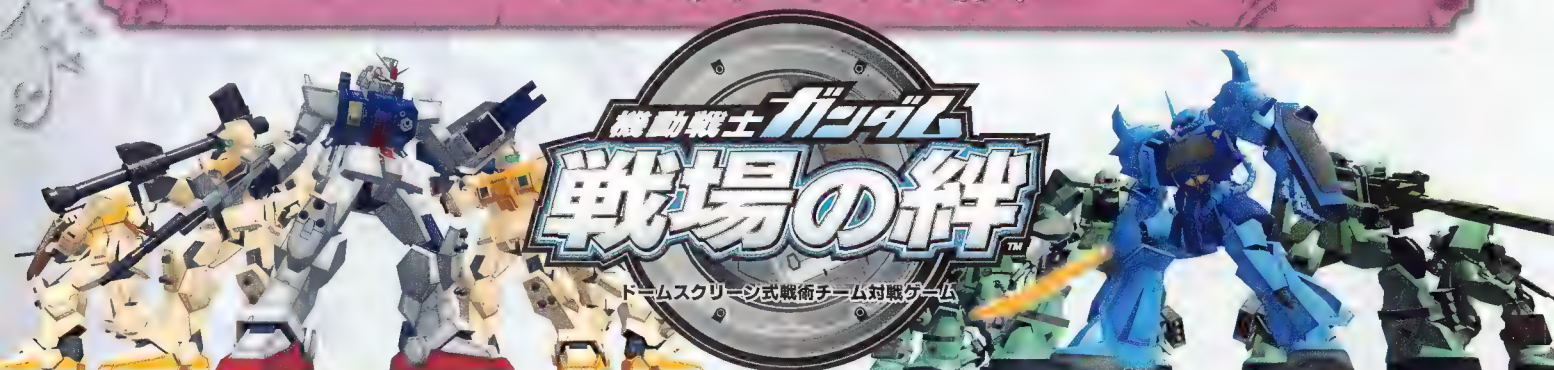
2006年10月1日から2007年9月30日までに発売されたすべてのビデオゲームを対象に、読者の投票により選出されます。

ベストキャラクター賞

2006年10月1日から2007年9月30日までに日本国内でリリースされたすべてのビデオゲームに登場するキャラクターを対象に、最も読者からの支持が多かったキャラクターに贈られます。

好きなメーカー賞

ビデオゲームを制作しているすべてのメーカーを対象に、最も読者からのファンコールが多かったメーカーに贈られます。

アルカディア大賞

（バンプレスト）

この没入感は、やみつきになる！

幼少時代、だれもが夢見たロボットのコックピット。その夢をかなえてくれるゲームが登場した！　しかもそれがガンダムで疑似体験できるとなれば、興奮するなというほうが難しい。視界を埋め尽くす没入感は言いしれぬ感慨をうむ。思えば、2001年のJAMMAショーにて参考出展され、鮮烈な印象を放った「O.R.B.S.」こと「Over Reality Booster System」。しかも汎用筐体という基本設計は、いつの日か来たるであろうガンダムと結びつくことを夢想させてくれた。幾度となく開発中止に追い込まれそうになりながらも、ついに製品として産声をあげたのが本作である。

協力プレイを主軸にゲームシステムが構築されているため、プレイスキルやコミュニケーション、ゲーム性などでいくつかの問題点も抱えている。しかし、それを吹き飛ばす存在感はその欠点を補って余りあるものといえる。

ゲームセンターでしか体験できない遊びを具現化してくれた、大賞にふさわしい作品といえるだろう。

メーカーコメント

このたび、このような賞を頂けることになるとは、光栄なことで大変うれしく思います。これもひとえに『機動戦士ガンダム 戦場の絆』で遊んでくださっているプレイヤー皆様のおかげです。本当にありがとうございます！　まだまだ至らぬ点はございますが、この賞を励みに、より一層プレイヤーの皆様に満足して頂ける様、スタッフ一同努力してまいります。今後ともよろしくお願い申し上げます。
（株式会社バンダイナムコゲームスディレクター 高橋雄二）

アルカディア大賞　第2位

遊びの幅が大幅にアップ

151枚もの新カードを大量に追加した『若き獅子の鼓動』。これまで以上に、さまざまなバリエーションのデッキを組めるようになり、より奥深い対戦が可能になった。さらに、全国対戦だけではなく、一人用の「群雄伝」にも力を入れ、新しいシナリオを次々に更新。多くのユーザーから支持を得た。また、全国大会などユーザーが参加できるイベントが開催されていることも評価の要因だろう。

（セガ）

メーカーコメント

アルカディア大賞2位に選んでいただきありがとうございます。シリーズ最新版『三国志大戦3』も稼働開始し2008年も更なる進化を遂げていきます。今作は全国対戦での熱い戦いはもちろん、初心者でも楽しめるようにと1Pモードが大幅に充実しました。興味はあったけど、対戦ゲームはちょっとと思っていた皆さん、お待たせしました。今こそデビューのときです!!

（株式会社セガ『三国志大戦』広報担当 にしじまん@）

アルカディア大賞　第3位

（アークシステムワークス）

若者向けの激しい攻防！

今や2D対戦格闘ゲームの最高峰といえるギルティシリーズの最新作『GGXX ΛC』。ユーザーの期待に応えて、前作の『GGXX SLASH』でマイルドに調整された対戦バランスを一新。フォースブレイクやスラッシュバック、投げ抜けなどの新システムを追加し、より激しく、よりスピーディーに攻防を進化させた。個性のあるキャラクターたちも、別の角度から人気を支えた。

メーカーコメント

アルカディア大賞3位ありがとうございました。非常にうれしいく思っております。『ギルティギア』シリーズも10年と続き今回で6作目になりました。皆様の期待にそえるよう、今後も2D格闘をがんばって行きます。これからも末長く『ギルティギア』シリーズをよろしくお願い致します。

（株式会社アークシステムワークス GGXX ΛCチーム一同）

ベストグラフィック賞

（エクサム）

ドットに込められた愛情

ハイレゾで描かれた2D対戦格闘ゲームはそう珍しくないが、本作のキャラグラフィックは表情や衣装の動きなど、細部までしっかり描き込まれており、開発スタッフの愛情が伝わってくるほど。3Dグラフィックには無い魅力を再認識させてくれた。

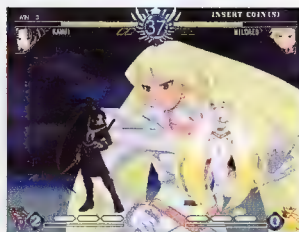
メーカーコメント

短い開発期間で大変でしたが、チーム一丸となり頑張って取れたタイトルだと思います。だれが欠けても完成はなかったはずです。苦労もありましたが、なにより無事『アルカナハート』が稼働出来てよかったです。現在『2』を鋭意制作中です。『1』を超えるべく頑張っております。皆さん期待してお待ちください!!
（株式会社エクサム『アルカナハート』デザイナー 河田絵梨子）

ベスト演出賞

ARCANA HEART
アルカナハート

（エクサム）

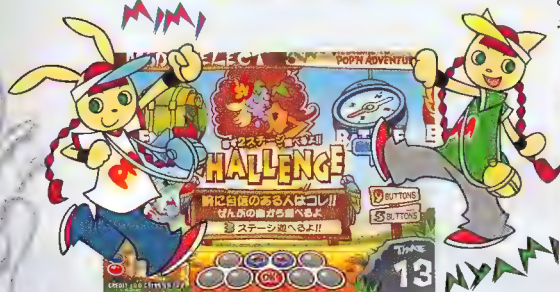
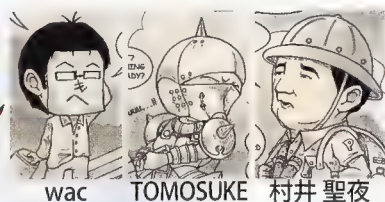
キャラの魅力を押し出した演出作

全キャラに用意されたストーリーモードはもちろん、各種メッセージや細かなアクションなど、個々のキャラを楽しめる要素がふんだんに盛り込まれている。確立された世界観や、各キャラにマッチしたVGMやボイスなども評価につながった。

メーカーコメント

プレイするユーザーが楽しめることは当然として、ギャラリーをしているユーザー、格闘ゲームに興味が薄いユーザー、そういった「格闘ゲームユーザー」ではないユーザー層にも興味を持ってもらって、楽しんでもらえれば――と、多くの要素を盛り込み、細かいところにも配慮してきた結果が評価されたのだと思ってます。業務用格闘ゲームとしては正道ではないかもしれませんが、今後も独自のスタイルを貫いていきます。応援、ありがとうございました。（エクサム 第一開発企画統括 さくらいとおる）

ベストVGM賞

（KONAMI）

[illegible]

数多くのジャンルの曲が幅広い層のユーザーからの人気を集めたようだ。また、ADVENTUREを題材とした隠し曲はすべて名曲という声が多かった。これで、4年連続でBEMANIシリーズがベストVGM賞を受賞したことになり、ベストVGMといえば『BEMANI』という認識が強くなったのではないだろうか。

メーカーコメント

ベストVGM賞とのことで感謝感激っぷりを記さんとしたものの一人70文字は意外と短いので後の二人は気を付けて。（wac）
これからは、街で少年少女らに「あ！　ベストVGM賞に出た人だよ！」と指をさされるようになるのですね。その誉に恥じないよう、心致します。（村井聖夜）
曲調だけでなくストーリー性もこだわって作った作品なので、このような賞をもらったことは非常にうれしいです！　このおたからは僕らの宝箱に大切にしまっておきます。（TOMOSUKE）
（株式会社コナミデジタルエンタテインメント ビーマニプロダクション『pop'n music 15 ADVENTURE』サウンドディレクター 一同）

ベスト筐体賞

（バンプレスト）

技術が時代に追いついた！

もう、なんの説明もいらないだろう。だれもが納得のベスト筐体賞の受賞だ。見た目のインパクトだけではなく、コックピットに座った時の臨場感は他のゲームの追随をゆるさない圧巻の出来だ。

メーカーコメント

ドームスクリーンをゲームに応用することで、今までのゲームでは体験したことがない迫力や臨場感を、どうやって皆さんに体験していただくか。p.o.d.開発の原点はここにあります。気付けば随分時間は経ちましたが、この思いが実を結び皆さんに喜んでいただき、さらにこのような栄誉ある賞までいただき大変うれしく思います。これからも皆様に喜んでいただける製品を作っていきたいと思います。ご期待ください。
（株式会社バンダイナムコゲームス エンジニア 菊池 徹）

新アイデア賞

（バンプレスト）

絆を育むための仕掛け

このゲームが持つ力強さは、その圧倒される筐体だけでなく、店内ボイスチャットの導入や戦術ミーティングなど、チーム戦を盛り上げてくれるさまざまな仕掛けが盛りこまれているところだろう。『戦場の絆』というタイトルに恥じない、仲間うちに強き結束をもたらせてくれる傑作タイトルだ。

メーカーコメント

新アイデア賞を頂き身に余る光栄を感じております。戦場の絆は、「本物のモビルスーツパイロットになれる」そして「共に戦い、勝利の喜びをチームの仲間と分かち合える」をコンセプトに開発を進めてまいりました。正直に言うと、今ある形を最初から想像できていたわけではありません。試行錯誤の連続でした。そんな苦労も多くの皆様に評価していただけていると思うと吹き飛んでしまいます！　これからも改良を重ねていく予定です。今後も期待してください！
（株式会社バンダイナムコゲームスプランナー 大脇 崇志/プランナー 夛湖 久治）

ベストインカム賞

（アークシステムワークス）

回転率の良さで勝利！

長期間にわたって安定したインカムを出した『GGXX ΛC』が、1プレイの単価が高い大型筐体モノを抑えてインカム賞に輝いた。闘劇'07の種目になったこともインカムに貢献した要因だろう。

メーカーコメント

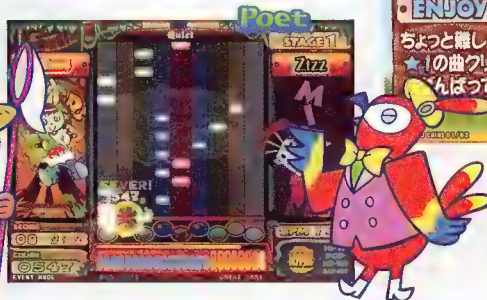
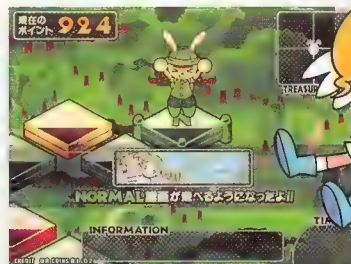
ベストインカム賞ありがとうございます。今回のタイトルでは新しいシステムが皆様に受け入れられるかどうかが不安なところもあったのですが、このようなタイトルをいただき、指示された事を大変うれしいく思っております。プレイしていただいている多くのプレイヤーの皆様に感謝いたします。2008年の闘劇タイトルでもよろしくお願いします。（株式会社アークシステムワークス『GGXX ΛC』チーム一同）

順位	タイトル／メーカー名	Pts.
1	ギルティギア イグゼクス アクセントコア／アークシステムワークス	968
2	三国志大戦2／セガ	876.4
3	beatmania IIDX14 GOLD／KONAMI	651.9
4	機動戦士ガンダム 戦場の絆／バンプレスト	649.7
5	メルティブラッドアクトカデンツァ Ver.B／エコールソフトウェア	635.8
6	麻雀格闘倶楽部6／KONAMI	595.1
7	クエスト オブ D Ver.3.0 王国の守護者／セガ	571.1
8	クイズマジックアカデミー 4／KONAMI	556.6
9	頭文字D Arcade stage ver.4／セガ	534.7
10	セガネットワーク対戦麻雀MJ3 EVOLUTION／セガ	510.1
11	虫姫さまふたり／ケイブ	492.2
12	ポップンミュージック15 ADVENTURE／KONAMI	479.5
13	太鼓の達人9／バンダイナムコゲームス	460.3
14	機動戦士ガンダム0083 カードビルダー／バンプレスト	394.9
15	アルカナハート／エクサム	373.7
16	アルカナハートFULL ！／エクサム	292.5
17	太鼓の達人10／バンダイナムコゲームス	281.7
18	BASEBALL HEROS2／KONAMI	242.2
19	ドラムマニアV4／KONAMI	208.6
20	KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION"A"／SNKプレイモア	203.9

読者人気大賞

pop'n music ADVENTURE

(KONAMI)

©1998 2007 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

充実した隠し要素でADVENTURE

多種多様のジャンルの楽曲に数多いキャラクターたち。さらにはADEVENTUREというサブタイトル通りの充実した隠し要素が、幅広い層のプレイヤーの支持を得ていたようだ。

メーカーコメント

読者人気大賞をいただき本当にうれしく思ってます。2008年はポップン10周年です。ここまで続いたのはアルカディアの読者をはじめとしたユーザーの皆さんのおかげです！　本当に感謝しています。今度はこちらがプレゼントする番になりますね。次回作『pop'n music 16 PARTY♪』大いに期待してください！　皆さんの意見やアイデアを盛り込んだあっと驚くプレゼントを用意して、お待ちしてます。この度は本当にありがとうございました！

（株式会社コナミデジタルエンタテインメント ディレクター masaru）

読者の声

・『グラディウス』のMIKI-CHANCが参加しただけでも十分アドベンチャーです（笑）。（岩手県 児玉さん）

・冒険感覚で曲を解禁させていくのが新しくてよかった。キャラも豊富で大好きです。（茨城県 小林さん）

・個人イベントやNET対戦での新要素が増えて前作よりもとても楽しかった。（青森県 工藤君）

・ポップンシリーズ最高の出来！　ハイスピの0.5きざみも良かった。（埼玉県 宮坂さん）

・個人解禁が難しくて楽しかったです。曲なども個人的に好みな曲ばかりで印象にすごく残っています。（宮城県 高橋さん）

・「ミミニャミ探検隊」がとても楽しかったです。すごろくで隠し曲を発見していくと、「こんだけたまったのかー！」て感じでうれしかったです。（広島県 上野さん）

読者人気大賞　第2位

（エクサム）

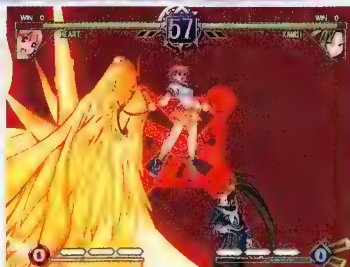
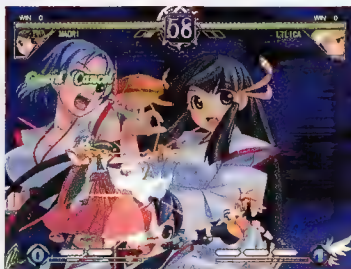
読者の声

・バランス調整により、一層対戦が楽しめるようになった。コンボの練習ができるトレーニングモードがあるのもうれしい。
（大阪府 井上さん）

・これほどゲーム（特にキャラクター）に対する愛と情熱が感じられる作品は始めてかもしれません!! 対戦格闘ゲームの新天地を切り開いてくれそう
（愛知県 石田さん）

・女の子しか出ない格闘ゲームって……。ゲームシステムも斬新。
（愛知県 渡辺さん）

・自分の反応速度にぴったりなゲームでした。とにかくさわってて楽しいです。
（奈良県 山本さん）

・何よりベストキャラを選ばせてくれたゲームであり、トレーニングモードなど初心者や練習にうれしい機能もあったから。
（東京都 飯田君）

遊びやすく、奥深く

登場キャラがどれも魅力的で、純粋に「動かしていて楽しい」と感じられる作品。簡単な操作でプレイできる上にストーリーモードやトレーニングモードが用意されており、初心者から対戦マニアまで幅広い層に支持された。

メーカーコメント

完全新規タイトルで登場キャラクターは全て女の子の格闘ゲーム。意欲作といえば聞こえは良いですが、実際のところは不安が大きかったことも事実です。そして稼動から1年たった今、このような評価を得られたことを開発部一同、大変誇りに思います。現在、続編の『アルカナハート 2』の開発も佳境に入っておりますが、これを励みに最後まで力を尽くします。応援してくださったユーザーの皆様、ありがとうございました。今後ともよろしくお願い致します。
（エクサム第一開発企画統括 さくらいとおる）

読者人気大賞　第3位

（バンプレスト）

乗りたいと思わせる筐体

「MSを操縦したい」、だれもが子供のころ思っていた夢を実現させてくれたゲーム。チーム戦の醍醐味を楽しめるゲーム性も受け、『初代ガンダム』をリアルタイムで知らない若者層も取り込んだ。

メーカーコメント

稼動1年を経過し、ますますの盛り上がりを見せていますが、特に印象的なのは「プレイヤーとともに成長する製品パワー」。これからもプレイヤーの皆さま、スタッフとともに本製品をどんどん盛上げていきたいと思います！（株式会社バンダイナムコゲームスプロモーション担当 後藤 忠浩）

読者の声

・本当にモビルスーツのパイロットになって戦っているようです！ 一つの時代の先駆となった革命的作!! と言っても過言ではありません。
（奈良県 津田君）

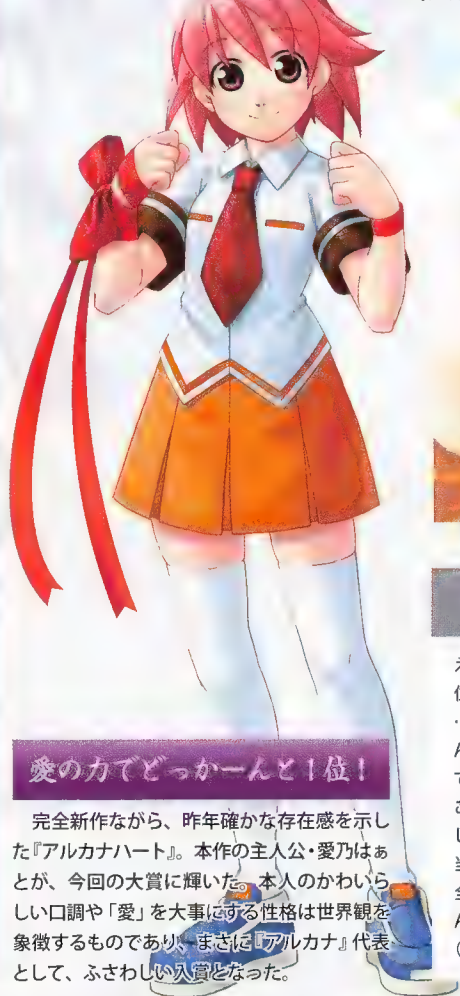
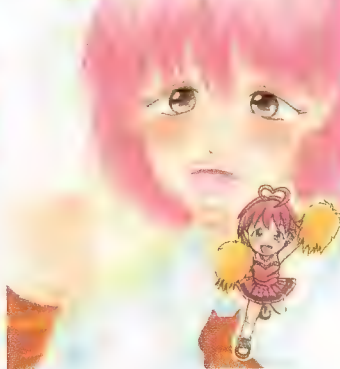
・コックピット内を思わせるドーム型の筐体でモニター、イヤホンマイクでの通信がリアリティを増していて良かった。
（愛知県 佐藤君）

・友達とやってますけどおもしろいです！ 友達4人とやると最高調です。8vs8の乱戦が好きです。
（愛知県 河崎君）

・やっぱり「MSをコックピットで動かすことができる」のが一番だし、MSのかっこよさもとてもよかったアーケードゲームです。
（大阪府 藤田君）

読者大賞　4位～20位		
4位	アルカナハート エクサム	637.7
5位	三国志大戦2　若き獅子の鼓動 セガ	548.8
6位	beatmania II DX 14 DOLD KONAMI	529.2
7位	GUILTY GEAR XX Λ CORE アークシステムワークス	509.6
8位	QUIZ MAGIC ACADEMY Ⅳ KONAMI	499.8
9位	MELTY BLOOD Act Cadenza エコールソフトウェア	372.4
10位	KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION"A" SNKプレイモア	372.4
11位	アクエリアンエイジ オルタナティブ タイトー	303.8
12位	ダイナマイト刑事EX ～アジアンダイナマイト～ セガ	254.8
13位	虫姫さまふたり ケイブ	245.3
14位	脳開発研究所くるくるラボ KONAMI	225.4
14位	機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー バンプレスト	225.4
16位	サイレントヒル・アーケード KONAMI	205.8
17位	バトルファンタジア アークシステムワークス/タイトー	186.2
18位	DrumManiaV4 Rock×Rock KONAMI	186.2
19位	湾岸ミッドナイト マキシマムチューン3 バンダイナムコゲームス	147.2
20位	2 SPICY セガ	137.2
20位	ネットワーク大戦クイズ Answer×Answer セガ	137.2

ベストキャラクター賞

第1位 愛乃はぁと 316.8pts.
（アルカナハート）

（愛知県　御影道行君）

キャラクターコメント

えぇーっ⁉　ベストキャラクター賞第1位⁉　そ、それって、すっごいコトだよね……？　わーいわーい！　ばんざーい、ばんざーい！　えへへ♪　こんなふうに褒めてもらえるなんて思ってなかったから、すっごく嬉しいな。これもぜんぶぜんぶ、応援してくれたみんなの愛のおかげだね！　本当にどうもありがとー♪　これからもパワー全開、愛と勇気と希望でどばばばーってがんばっちゃうよ！　これからもよろしくね！（都立御苑女学園2年A組　愛乃はぁと）

愛の力でどっかーんと1位！

完全新作ながら、昨年確かな存在感を示した『アルカナハート』。本作の主人公・愛乃はぁとが、今回の大賞に輝いた。本人のかわいらしい口調や「愛」を大事にする性格は世界観を象徴するものであり、まさに『アルカナ』代表として、ふさわしい入賞となった。

第2位 緋浮美（ヒフミ） 212.3pts.
（beatmania Ⅱ DX 14 GOLD）

（北海道　どさん子さん）

第2位は、昨年『beatmania Ⅱ DX 14 GOLD』で初登場の緋浮美。作中のリザルトやポスターのみならず、本誌『ROOTS26』での活躍も大反響を呼んだ。

第3位 大道寺きら 198.2pts.
（アルカナハート）

（茨城県　mikoko君）

1位のはぁとに続き、『アルカナ』より大道寺きらが3位に入賞。その外見と尊大な性格が読者に与えた衝撃は、言わずもがな大きかったようだ。

好きなメーカー賞

第1位 KONAMI

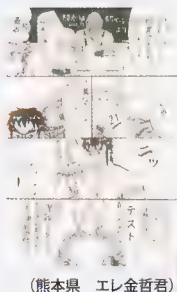
音楽ゲームでつながる力

読者から最も支持が多かったメーカーに贈られる「好きなメーカー賞」は昨年に引き続き、今年もKONAMIが受賞！『BEMANI』シリーズ10周年ということで、いろいろなイベントを開催するなど、ユーザーが求めたものを実現していったことが受賞の要因だろう。

メーカーコメント

本当にありがとうございます！　“好きなメーカー”という素晴らしい賞に選んでいただいたこと、大変うれしく、光栄です。皆さまに楽しんでいただけるようにという想いを込め、皆さまからの貴重なご意見を商品づくりに活かせるように心掛けてきたことが、今回の受賞につながったのだと思います。これからも、皆様に“価値ある時間”をお届けできるよう、新しいエンタテインメントを創造していきます。引き続きKONAMIへの応援、よろしくお願い致します。（株式会社コナミデジタルエンタテインメント マーケティング本部 パブリシティチーム）

好きなメーカー		
1位	KONAMI	428.4
2位	セガ	220.5
3位	SNKプレイモア	81.9
4位	エクサム	69.3
5位	アークシステムワークス	66.2
6位	バンプレスト	63.0
7位	ケイブ	50.4
8位	バンダイナムコゲームス	44.1
9位	タイトー	25.2
10位	カプコン	18.9

第4位 溝口 誠 144.5pts.
（KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION"A"）

（熊本県　エレ金哲君）

名作『ファイターズヒストリー』からコラボレートした、溝口誠が4位入賞。最新作でも不変だった独特のボイスなどが、往年ファンの心を鷲掴みにした。

第5位 来栖 ナズキ 118.8pts.
（脳開発研究所クルクルラボ）

（東京都　岡田逸花君）

第5位は、『脳開発研究所クルクルラボ』にて、研究所の助手を務める来栖ナズキ。表情豊かなその性格に、脳も心も癒された人が多かったようだ。

注目キャラPICK UP!
第6位 レコ姫 104.9pts.
（蟲姫さまふたり）

（愛知県　たいぷR君）

僅差で6位のレコ姫は、前々回の第6回大賞でも『虫姫さま』からノミネートされ、3位となったキャラクター。その根強い人気を証明して見せた。

ベストキャラクター　6位～20位

順位	キャラクター	pts.	タイトル
6位	レコ姫	104.9	虫姫さまふたり
7位	ソル=バッドガイ	97.0	GUILTY GEAR XX Λ CORE
8位	リーゼロッテ・アッヒェンバッハ	79.2	アルカナハート
9位	このは	75.2	アルカナハート
10位	リリカ・フェルフネロフ	67.3	アルカナハート
11位	美凰	63.4	アルカナハート
12位	ワトソン	61.4	バトルファンタジア
13位	アルクェイド	55.4	MELTY BLOOD Act Cadenza
14位	こより	53.5	バトルファンタジア
15位	ツガル	47.5	beatmaniaIIDX 14 GOLD
16位	レッドピラミッドシング	43.6	サイレントヒル・アーケード
17位	獄卒君	42.8	pop'n music15 ADVENTURE
18位	朱鷺宮 神依	41.6	アルカナハート
19位	白レン	40.2	MELTY BLOOD Act Cadenza
20位	シャロン	39.6	QUIZ MAGIC ACADEMY Ⅳ

ヒロイン人気継続！　しかし新旧男性キャラの健闘も……？

昨年と同様に今年も女性キャラが人気を集め、上位20位に男性（？）キャラは5名のみ。ヒーローの華となるヒロインではなく、往年の格闘ゲームなどの流れから「戦うヒロイン」の活躍が多い世界ゆえに、必然の流れなのかもしれない。特に昨年は『アルカナハート』がゲーセンを賑わせたことも大きかった。

ただし男性キャラの方も、新旧両方のファン層を虜にした溝口や、シリーズ初期からのファンが毎年支えているソルなどが、「男性キャラは上位にならない」という先入観を払拭してくれている。それでもやはり、草薙京や八神庵などの往年の人気キャラが上位に不在であることには、時代の変化を感じざるを得ない。

第8回 アルカディア大賞 総評

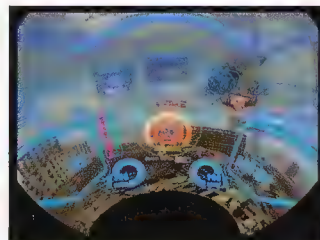
今年のアルカディア大賞は、新規タイトルである『機動戦士ガンダム 戦場の絆』。ファンが多い『三国志大戦2 若き獅子の鼓動』や『GUILTY GEAR XX Λ CORE』といった続編タイトルとの競り合いを制し、大賞に選出された。

ゲームセンターという場で見たときのインパクトと存在感。アーケードらしい力技といえるが、実際に店舗に並んでいる筐体群は圧巻。

また、通信対戦、多人数プレイ、データ継承、コミュニケーションといった、昨今主流となるキーワードのほとんどを取り入れた意欲作であるということも見逃せない。

コックピット内に入ったプレイヤーの視界を埋めつくす、ドームスクリーンに投影されるゲーム画面を前にしたときの高揚と没入感は、ガンダムの世界と見事にリンクした。

ゲーム性の面でも、奥深い戦術ややり込みに応えてくれる深さを持つ。しかし裏を返せば、興味を持った初心者が一人でこのタイトルの門をくぐるには相当な覚悟がいる。高度なスキルや知識を要求され、初心者は何が起こったのか分からないまま倒されてしまうことも多々ある。それを補うべく、協力プレイ、店内ボイスチャットなどといった要素もあるが、単独でCPUを相手に練習できるゲームモードが無いため、一人で遊びたい・一人しかいない人がプレイできる環境が存在しない。

すべてを手放しで讃えられる側面ばかりではないが、他の続編タイトルと比較したときにそれを凌駕する魅力的な要素が勝っていると判断し、大賞選考の要因となった。

これほどの衝撃を与えた筐体はかつてあっただろうか、だれもがそう考えてしまうほどのインパクトだった『機動戦士ガンダム 戦場の絆』。

続編ひしめく格闘ゲーム界にさっそうと登場した『アルカナハート』。その思い切ったゲームデザインが人々の話題をさらった。

快!
緊迫!!
BANDAI NAMCO Games
株式会社バンダイナムコゲームス

namco
熱闘最高潮。
鉄拳
TEKKEN 6
TEKKEN NET
TEKKEN-NETも大幅リニューアル!
チーム機能やカスタマイズもパワーアップ!
明細はこちらからチェック
TEKKEN OFFICIAL
http://www.tekken-official.jp/
©2004-2005 NAMCO BANDAI Games Inc.

©1994-2006 N[illegible] BA[illegible] Games Inc.

鉄拳6

闘劇種目に決定！
闘劇に向けてひたすら
鍛練あるのみ

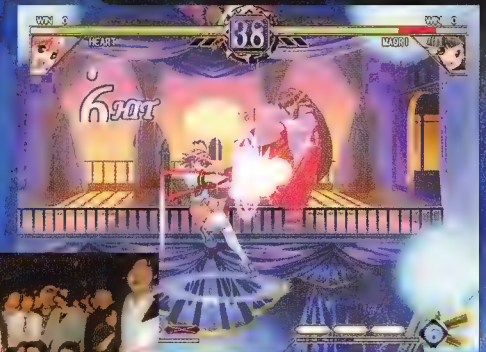
今冬発売予定
予価1,764円(税込)

enterbrain mook ARCADIA EXTRA

闘劇魂MAX

Dream Fighters Festival 特集号

Dream Fighters Festivalで
繰り広げられた激闘の映像が
キミの手に！

2008年1月発売予定
予価1,550円(税込)

ARCADIA EXTRA シリーズ絶賛発売中！

©CAPCOM CO., LTD. 2007 ALL RIGHTS RESERVED

enterbrain mook ARCADIA EXTRA

闘劇魂 Vol.7

絶賛発売中！
価格
1,499円(税込)

enterbrain mook ARCADIA EXTRA

闘劇魂MAX

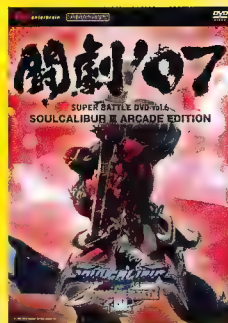
2007年 PRE BEAT-TRIBE CUP 特集号

絶賛発売中！
価格
1,550円(税込)

ARCADIA EXTRAの購入方法は191ページへ！

SUPER BATTLE DVD シリーズ

空前の盛り上がりを見せた闘劇'07FINAL、いよいよDVDに!!

第二弾 至高の3D格闘タイトル一挙登場

vol.4
Virtua Fighter5

vol.5
TEKKEN5 DARK RESURRECTION

vol.6
SOULCALIBUR Ⅲ ARCADE EDITION

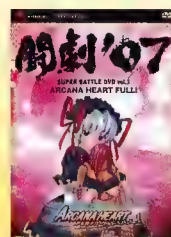
各3,990円［税込］ 大好評発売中

©SEGA ©1994-2005 NAMCO BANDAI Games Inc. ©1995-2005 NAMCO BANDAI Games Inc.

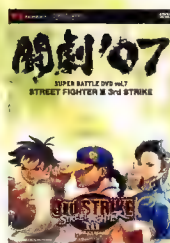
第一弾 2007年最大の2D格闘戦記がいま、ここに……!

vol.1
GUILTY GEAR XX ΛCORE

vol.2
MELTY BLOOD Act Cadenza Ver.B

vol.3
ARCANA HEART FULL!

各3,990円［税込］
大好評発売中

© ARC SYSTEM WORKS
©TYPE-MOON/ECOLE,1999-2006
©EXAMU Inc.

第三弾 不朽の名作3タイトル同時発売

vol.7
STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE

vol.8
HYPER STREET FIGHTER Ⅱ The Anniversary Edition

vol.9
THE KING OF FIGHTERS '98

各3,990円［税込］
12.20 ON SALE

©CAPCOM U.S.A., INC. ALL RIGHTS RESERVED.
©CAPCOM U.S.A., INC. ALL RIGHTS RESERVED.
©SNK PLAYMORE
※「ザ・キング・オブ・ファイターズ」は(株)SNK プレイモアの登録商標です。

©2007 ENTERBRAIN, INC

http://segadirect.jp/

おとくなセット販売も実施中!

セガダイレクトにて、『闘劇 '07DVD』シリーズキャンペーンを実施! vol.1からvol.3まで、vol.4からvol.6まで、そしてvol.7からvol.9までを、それぞれ3本セットで販売中! セットなら、通常11,970円(税込)が、なんと10,500円(税込)に。しかも8,000円以上のご注文で送料無料だから、さらにおトク! シリーズコンプリートを目指す人は必見です!!

商品のお問い合わせ先
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 TEL：0570-060-555（代表）

通信販売のお申込み先
【弊社webサイト】 http://www.enterbrain.co.jp E-mail：cs@eb-store.com

カスタマーサポート
TEL：0570-060-555 受付時間／12:00～17:00（土・日・祝日を除く）
E-mail：support@ml.enterbrain.co.jp

MJ3EVO DVD 麻雀技塾

チーテンにソバあり ポンテンにソバなしの法則

『MJ3EVO DVD 麻雀技塾 第4巻』"MJ3EVO 集中講座"より

先生：今回は、すぐに役立つ"仕掛けの法則"についていっしょに学んでいきましょう。具体的にいうと、ポン、チーなどの"鳴き"に対する対策ですね。さっそくですが、こちら（その1：チーテン）をご覧ください。

生徒：すでに白をポンしている状態ですね。

先生：つぎに上家から、サンゾウが出てきました。ここではテンパイになるので鳴く（チー）としましょう。さて、ここでどの牌を切りますか?

生徒：やはりウーワン（伍萬）ですよね。

先生：そうですね。ほとんどの方がおそらくウーワン（伍萬）を切るでしょう。

生徒：待ち牌は、サンワン（三萬）かローワン（六萬）の両面待ちになりますよね。

先生：じつはこのようにチーすると、待ちが切った牌（ウーワン）のまたぎの両面になりやすいんですね。これが、「チーテンにソバあり」ということです。

生徒：なるほど。

先生：つづいては、同じ手牌の状態（その2：ポンテン）で、上家からチーピンが出てきました。

生徒：この場合は、チーピンをポンして、スーワン（四萬）を切ればテンパイできますね。

先生：そうなると……どうでしょう?

生徒：……おお、なるほど!

先生：そうです。待ち牌は、切った牌（スーワン）とまったく関係ない場所になりますね。これが、「ポンテンにソバなし」ということです。

生徒：うわぁ、本当だ!

先生：「チーテンにソバあり、ポンテンにソバなし」の法則です。チーのときはそのままたぎスジ、ポンのときはその色以外のテンパイになることが多いんですね。

その1：チーテン

その2：ポンテン

生徒：チーして切られた牌のまわりは危なくて、ポンして切られた牌のまわりは安全ということなんですね?　これはすごいですね!

先生：もちろんすべての場合において、というわけではありませんが、これを知っておくだけで相手に放銃することが少なくなりますね。

生徒：安全牌がないときなどに非常に有効そうですね!

※つづきは MJ3EVODVD 集中講座にて!

『MJ3 EVO DVD 麻雀技塾 第3巻』
『MJ3 EVO DVD 麻雀技塾 第4巻』

11月22日 同時発売

各巻希望小売価格 ¥2,940円［税別¥2,800］

初回封入特典
初回封入特典として、「MJ3EVO」ゲーム内で使用できる通貨 3000G、そしてゲーム内のキャラクターをカスタマイズできる限定アイテムを封入!
※MJ.NET の登録が必要となります。

シリーズ全6巻

第1巻・第2巻 大好評発売中
第5巻・第6巻 12月13日 発売予定

http://segadirect.jp/ 特典満載!

【本商品に関するお問合せ先】
株式会社セガ　フリーダイヤル 0120-780-215
受付時間：10：00～12：00／13：00～17：00（弊社指定休日は除く）

プライズワンダーランド

アイコンの見方

2008年1月に登場するオススメ景品を一挙紹介！　細部までこだわりぬいたフィギュアや一風変わったぬいぐるみなど、どれも新年の初ゲットにふさわしい逸品ばかりだ!!

オトメディウス Bigドール

KONAMI／1月／全2種

こちらはなんと全長約１メートルのビッグサイズクッション。飾るもよし！　抱いて寝るもよし!!

オトメディウス フィギュア

KONAMI／1月／全2種

好評稼動中のSTG『オトメディウス』から、亜乃亜とエリューのフィギュアが登場だ。セクシーなボディとコスチュームを完全再現!!

新世紀エヴァンゲリオン ハイグレード BUNNYフィギュア

セガ／1月／全2種

原型師・西村直起が、アスカに対する思いとその技術を結集して生み出したバニーフィギュア。真紅のバニーと、シックなディーラー姿の２種類!

北斗の拳　北斗の拳玉

セガ／1月／全2種

日本の伝統的なおもちゃ「けんだま」を、世紀末風にアレンジ!?　玉の部分にあたるハート様は、振動でピカピカ点滅する。

機動戦士ガンダム DXハイスケールモデル

バンプレスト／1月／全1種

初代ガンダムの雄姿を、18センチのビッグサイズで立体化。細部にまでこだわった塗装に注目!

機動戦士ガンダム00 フィギュア付ストラップ

バンプレスト／1月／全4種

ガンダムエクシアとデュナメスの2機に加え、主人公の刹那と皇女マリナのフィギュアも登場!

伝染るんです。かわうそ君SLぐったりぬいぐるみ

タイトー／1月／全2種

伝説のギャグ漫画「伝染るんです。」に登場したあのかわうそ君が、プライズに登場!

今月のプレゼント

●KONAMI

・オトメディウスフィギュア　各1名

・オトメディウスBigドール　各1名

●セガ

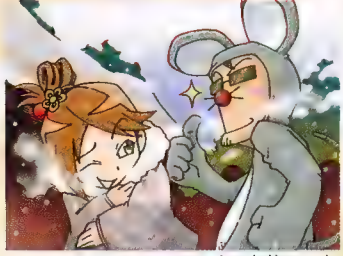
・新世紀エヴァンゲリオン ハイグレードBUNNYフィギュア　2種セット3名

●バンプレスト

・機動戦士ガンダム DXハイスケールモデル　2名

●タイトー

・伝染るんです。かわうそ君SLぐったりぬいぐるみ　各1名

一年のゲーセンは元旦にあり?

イラスト：斉藤コーキ

今月のレンジャー

謹賀新年! ということで、今月は全国各地の有名な参拝先の近くにあるゲーセンをピックアップ! みんなで初詣に行ったあとは、そのまま初ゲームとしゃれ込みましょうぜ!

あけましておめでとうございます! 新年を迎えて、ゲセマプ隊一同は気合十分!! 初詣では、私たちの悲願である「全国制覇」実現に向けて、神様に祈願してきますね♪

東京都 明治神宮 への参拝後には……

クラブセガ新宿西口店

住 東京都新宿区西新宿1-12-5
☎ 03-3349-0257
営 平日、日、祝日 10:00～24:00
金、土曜、祝前日 10:00～25:00
HP http://location.sega.jp/loc_web/cs_shinjukunishiguchi.html

ミスX「激戦区である新宿西口の中でも、特に品揃えが豊富なお店です。ビデオゲームはもちろん、メダルやプライズも充実!」
DB「期待の新作『三国志大戦3』を始め、『鉄拳6』や『VF5』の対戦が熱い!」

神奈川県 川崎大師 への参拝後には……

アドアーズイサゴ店

住 神奈川県川崎市川崎区砂子2丁目5－5
☎ 044-246-3161
営 10:00～25:00
HP http://www.adores.jp/tenpo/isago.html

ミスX「139台ものメダルゲーム機を設置。『スターホース2』を筆頭に、新旧メダルゲームがズラリと並んでいますよ!」
DB「ゲームに疲れたら、2Fから行ける落ち着いた雰囲気のダーツバーで一杯!」

愛知県 熱田神宮 への参拝後には……

ジョイプラザ熱田店

住 愛知県名古屋市熱田区六野1-208-4
☎ 052-889-2885
営 9:00～24:00（1月9日まで9:00～25:00）
ボウリングフロアは10:00～26:00
HP http://www.arisaka.net/

DB「ボウリング場とゲーセンが融合! ビデオゲーム、メダル、プライズなど、あらゆるジャンルに力を入れているぞ」
ミスX「新作の素早い入荷に加え、人気の『戦場の絆』が8台もありますよ!」

大阪府 住吉大社 への参拝後には……

ナムコランドすみのえ店

住 大阪府大阪市住之江区泉1-1-82
マグスミノエ1F
☎ 06-6682-6856
営 10:00～24:00（1月4日まで～25:00）
HP http://www.namco.co.jp/ar/suminoe.html

DB「豊富な品揃えを誇るゲーセンだ。『鉄拳6』の対戦や『三国志大戦3』、『スターホース2』などの大型マシンに人気が集中!」
ミスX「1月14日まで、ナムコ系列店では冬のイベントを開催。こちらも要チェック!」

福岡県 太宰府天満宮 への参拝後には……

JJ CLUB 100 太宰府店

住 福岡県太宰府市水城2-9-1
☎ 092-921-0055
営 24時間営業
HP http://www.jjonline100.jp/shop/dazaifu/index.html

ミスX「ゲームに加え、カラオケやビリヤード、各種スポーツコーナーが15分105円で遊び放題! 何から遊ぶか迷っちゃいます♪」
DB「初詣後に、仲間とワイワイ楽しむには最適だなあ。毎週日曜にはビンゴ大会も開催中!」

ご当地情報局

初詣にもマナーを! 参拝の作法を完全レクチャー!!

ゲームの攻略はバッチリでも、参拝のやり方には自信がない……というそこのアナタに、参拝の作法「二拝二拍手一拝」を伝授! まずは初詣を攻略し、その勢いでゲームも攻略しちゃいましょう♪

その壱 二拝

その弐 二拍手

その参 一拝

全国制覇まであとわずかの当コーナーでは、皆さまのゲームセンター情報を切実にお待ちしております。「福井」、四国の「香川」、そして「沖縄」のゲーセンを、一店でもかまいませんので教えてください!
あて先は、〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ゲームセンターマップ」係まで。メールは、Location@aracadiamabazine.com

アルカディアフロンティアーズ

Arcadia Frontiers

読者が織りなすファンタジックゲーセン空間、「アルカディアフロンティアーズ」のお時間がやってまいりました！　ズバームと明けた2008年、皆さま今年もよろしくお願いいたします！

田渕健康：164-165（大瀑布）／カイゼルちくわ：157-158（CMYK）、161-163（グレースケール）／げっつ☆先生：156（年賀特集）、159-160（解放区）

正月の一番搾り

2008

CHU!

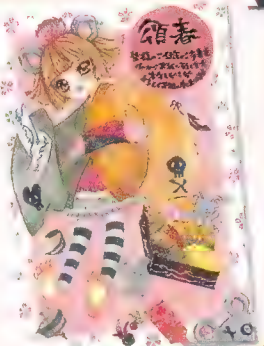
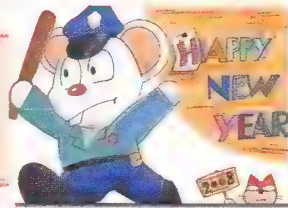
（埼玉県　加画都君）Ⓗ

アフロ年賀チュ～

今年もアフロには、皆さまからたっくさんの年賀イラストが届きまくり！　まずはこのビッグなお年玉を、どどーんとご賞味あれ！

（富山県　流火季月さん）

（青森県　陸さん）
☆うおっと、こいつはめでた感バクレツな椿さん！　弁天様にも負けぬ神々しさがフラッシュ！

（愛知県　御影道行君）
☆そんなこんなでSG初め。平成も二十年ともなると、何やら近未来な響きが！

（北海道　包帯リミックスさん）A
☆元旦アイテムたちに囲まれお正月！　「わがまま姫のお出ましじゃー！」

（愛知県　藤海ゆかさん）
Ⓗ 干支の真逆を突き進みまくり！　さしあたって寅年でカンベン

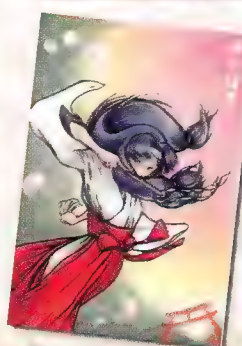
（熊本県　エレ金哲君）
☆ヘンな所をタッチしたくなったらくれぐれも左右確認、そして怒涛のSG！

（熊本県　カレー王ニシガメ君）
☆ボスキャラを代表して新年のご挨拶。ううむ、このイキオイ……さすが正月！

（山口県　里田里見さん）
Ⓗ こうして見ると、何かたたずまいだけでお正月感が溢れてるような気が。

（東京都　良月君）
☆三九六一味のゴールデン正月！　とりあえず華やかさだけはあるかも？

（福島県　堺　幸四郎さん）
Ⓗ メリクリはちょっと過ぎちゃったけど、新年のごあいさつ。今年は3で大暴れ！

（新潟県　佐倉信士君）
☆和セリカで迎える春。そして正月早々ハガキ裏には覇ゲーム案か！　ワオッ。

（群馬県　NAGA君）
Ⓗ お正月キャラともいえる小夜ちゃん。今回はちょっとレアなシリアス風味！

（東京都　上原キノ君）
Ⓗ アフロの歴史は皆さまと共にあるのです。2008年もよろしくお願いいたします！

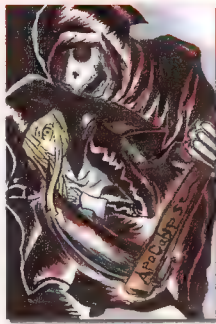
A・Fro回覧板　昨年は沢山の投稿をありがとうございました。今年もよろしくお願いします！　さて、「A」マークが付いている作品にはA-Fro特製図書カードを進呈！　Hマークが付いている方はホームページを運営されています。アルカディア公式サイトから要チェックや！　→http://www.arcadiamagazine.com

アフロCMYK

2008年になっても当コーナー「アフロCMYK」は、皆さまからの投稿に支えられ絶好調です。今月も幅広いジャンルのアーケードゲームを描く、カラーイラストが大集合!

（福島県　深月さん）
H 冬といえば、やっぱりこの娘さん!? 世代を超えて人気の冬っ子なのです!

（静岡県　あいのさん）
☆業の炎が、少女を染めて……。いつか聞こえる、黙示録の音。

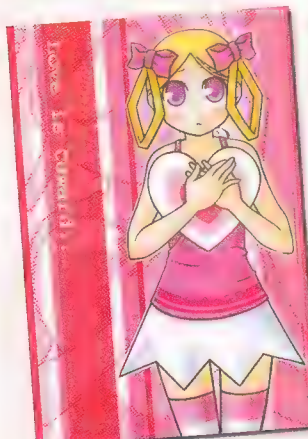
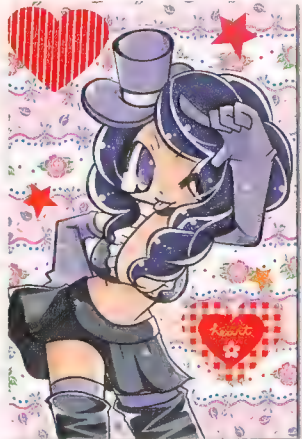
（静岡県　muc君）
☆微笑むも、その行き着く場所は……。このはかない世界観にも要注目ですぞ。

（和歌山県　Logic君）
☆無の地にて、ラジオに神宿る。wac氏の世界が具現化したかのよう!?

（群馬県　岡田逸花さん）
☆かッ、カワイセクスィィィ!! ミク嬢の姿に、心身温まります（何）。

（大阪府　憂妃砂苗さん）
H じっと見ると、曲のふわふわ感にも似た感覚が!? ちょっと不思議な浮遊感、楽しませていただきました!

（茨城県　ボルシチさん）
☆露国軍人、狼と戯れる一幕。実に……絵になるッ。

（熊本県　西東北南さん）
H『ギタドラV4』より、「恋は臆病」。怖がらず前へ、それがオトナへの一歩!

（大阪府　J・Bさん）
☆冷たく鋭く、それでいて美麗。冬が似合う男性キャラの第一人者かも?

（広島県　文月裕@マーク愛さん）
☆『ポップン15』より、マークと彼女さん。たしかに彼は愛すべきヘタレ風かも（笑）。

（茨城県　葵レイラさん）
☆氷ガールズ大集合の図!? 少女率の高さは気のせいサ!

今月も多次元からこんにちは
続・オトメDEATH♥

先月から引き続き投稿弾幕がデスモード・別名たくさんの投稿ありがとうございます的な状況の『オトメディウス』&『デススマイルズ』。アフリバに領地確立も近いか!?

今月のオトメDEATH占いグラフ
オトメ
DEATH

（千葉県　龍crown君）
☆ツインテールの触り心地をご堪能!? 確かに相当やわら滑らかな予感がしますな!

（愛知県　十六夜月華君）
☆欠けたる月に、照らされて……。

（鹿児島県　ネコ缶さん）
☆性格は反対のお二人ですが、平和への志は完璧おそろいなのです!

（大阪府）
☆「アップルシーザーまだー」……

A・Fro回覧板 さてさて、今月は茨城県のボルシチさんほかからの「ツィーランポーズの刑って何ですか?」との質問にお答えを。これはかつて三つ巴バトルで下された罰ゲームでして、アルカディアNo.62の表紙・ピチピチスパッツでド尻を突き出すツィーラン君の姿を再現・激写した、「毛は剃れ」などなど大不評を集めたコスプレ珍事でございます。あれから、3年か……（遠い目）。

アフロCMYK

（愛知県　たいぷR君）
☆やはりこの四人がそろってこその冒険!? パーティープレイかまたまた熱い作品ですね！

（福岡県　武術師某さん）
☆ひそかにキャラ当てクイズ風味？ 見た目に反した高性能技かミソです

（三重県　チョモ君）
☆新要素か冒険心をくすぐる新作！ 肉の準備は万全か!?（コラ）

（愛知県　ケイイチさん）
☆光の世界、最奥に待つシクマ神殿の面々。神々しくもポップな女神、裁きの光はおしおき風？

（神奈川県　葵ひなた君）
Ⓗ新装備で『QOD』がメガネの国に!? この夢……正夢にならぬものかッ。

QUEST OF D
〜THE ~~BATTLE~~ メガネ KINGDOM〜

（茨城県　石川シャオ君）
☆シャオユウと仲間たち集合!? 三島率の高さは気にしちゃタメさ。

（神奈川県　林裕二君）
☆アニメ『グレンラガン』ともコラボした『DDR』。BEMANIワールドの展開は果てしなく続く！

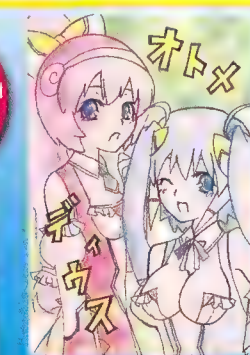
OK! LET'S TOGETHER
LET'S DANCING

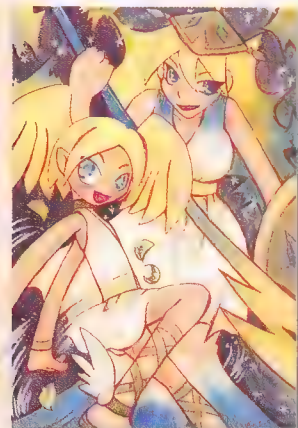
（長野県　まっきーさん）
☆戦闘遺伝子か目覚める斬光！ あまりに鋭いdouble thrash!!

（愛知県　グリアイ☆リカさん）
Ⓗこのレオは様付けて呼ぶべきかッ!? ボブ氏がこっそり隠れていますか（笑）

（長崎県　アクティオン君）
☆赤、ただひたすらな赤の光景 脳裏に一撃で焼き付く鮮烈さです。

赤い鈴

（青森県　チアキさん）
☆これぞ最強、壱極コンビ!? ものごっつ怖ぇぇぇ!!

（千葉県　Taku君）
☆V3の名曲ですね〜 二人の冒険は今年も続く！

（広島県　NOELUさん）
☆灼熱のシャンク、粋に花一輪 熱いたけの男じゃないのです！

（広島県　温井川天祐さん）
☆風と光のボス、ちょっと姉弟っぽく共演!? 本当に二人かかりたとクリアてきなそうですか！

（埼玉県　halpock君）
☆寒い季節にこそ、まこと燃ゆる!? 暖まりたけりゃ土佐に来いやーッ!!

（埼玉県　たつきち君）
Ⓗ情熱的に歌い、跳ねる！ 上気した頬が実に艶やかですな〜。

（愛知県　絵入安鳳君）
Ⓗ水邪が何故？ とか聞いたら負け。これが……異次元的作品の威力かッ。

A・Fro回覧板　昨今はイラストデータのメール投稿もたくさんいただいておりますが、添付するイラストデータは小さくし過ぎると、掲載できなくなるのでご注意ください！　特に携帯メールで送れるサイズになると、誌面掲載はほぼ不可能です。大きいものを縮める分には問題無いのですが、小さいものを引き伸ばすのは難しいのです。サイズの目安や上限については、投稿規定をご参照ください！

A-Fro リバレーションズ 解放区

お正月の琴の音色はDADDY MULK。

稀代のブッとびコーナー「ふんどし部」の旗揚げと共に始まった2007年のアフリバも、布面積では真逆ともいえる「ゴスゴス帝国」が建国されたりしているすきに暮れていったワケで！　そんな各種コーナーが載るかどうかはあなたのハガキにかかっているワケで！　今年一発目のアフリバが始まるよーっ、てなワケで！

アフロDEモード。

ブーツを履いてキャンプ 当然ビリーが！の巻

ゲームキャラをコーディネイティンな当コーナー、今回のお題は「ブーツ」　アフロに空前のブーツブームが到来したっぽい天魔界のウワサ。

（兵庫県　アルルハイジさん）

（千葉県　卯月マグタさん）
☆「宇宙刑事ギジン」と「ゴマ?」の要素を含んだぜいたく仕上がり!

（愛知県　京也さん）

（青森県　五森セキさん）

（東京都　(王)ネ30a・QQQ君）
☆しっかり足元までキメてても、攻撃されたらパンツ一丁!

（新潟県　榊咲鳥さん）
Ⓗブーツを見せるためにあえてスカート。だがそれがE!

（愛知県　紗子さん）
☆対照的な二人には、それぞれのブーツをコーディネイツ。

（千葉県　ヒビクーガ君）

（愛知県　mikoko君）
☆地球の平和も大事だけれど、ファッションだって大切です。

宇宙刑事 ギジン

色んなやつらを擬人化しちゃおうぜ、イエー！　といった塩梅のスペーシーなアレがここなのですってよ、奥様。

（東京都　釈迦木さん）Ⓐ
☆ムム!?　意外とスマートでカッコ良さげじゃないのサ！　我、大地と共に。

（奈良県　てつみん君）
☆今あえて　ハロティウスだ！　のネコ戦艦！「アチャコ」ってくらいだから、きっと女の子

（東京都　鷲ノ宮海@大みそかは逆三角形さん）
Ⓗどこでもテレフォン、リンリンリン　これで携帯いらずの毎日よのさ！

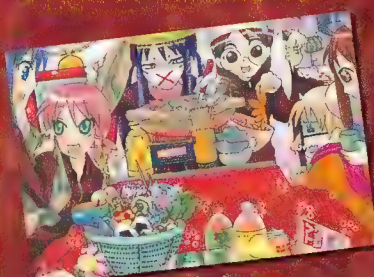
（福岡県　皐月トミィさん）
☆女王様親玉の「やっておしまい！」とか似合いそげ

（埼玉県　極神さん）
H 何やら大量の「星のひと」が届いた今月を代表してこちらを！

（千葉県　高遠かるぴさん）
☆やつのネコかッ！　ボクのワサビを……ワサビをッ!!

A・Fro回覧板　近年まれに見る投稿量に見舞われてウッハリだった今回の「アフロDEモード」。釈迦木さんからいただいた「足元の次は帽子などいかがでしょう」という提案に、我先にと飛び付いたアフロズなので、次回のお題は当然「帽子」！　イラストの背景は白のまま、全身が入るようにお願いします。また、ハガキ裏などにゲームタイトルとキャラ名も書いておいてください。

マジアカ 美術倶楽部

年始年末はまったりとクイズにいそしむ！　なんて方も多いのでは？　美術倶楽部2008、大発進ぐっ！

（福岡県　あじさばこさん）
Ⓗ新年会は皆そろって闇鍋パーティー ムム、よく見るとサツキがっ!?

（鹿児島県　ATSUTO君）
☆裸足になって、ほんの少しだけど息抜きタイム。

（佐賀県　アメンボウ星町君）
☆あわあわわ、新年早々顔が真っ黒になってしまう予感がッ！

稼働する日を、今かいまかと待ちわびている読者も多いのではないかな？　盛り上がる『戦国BASARA X』をレッツ援軍！

（三重県　睦月那弥さん）
Ⓗもはや二人は一心同体！ 半兵衛あっての豊臣軍なのだっ。

（埼玉県　涼風君）
☆準備は整いましたぞ、お館様！ しかし信玄が援軍てのもおっかねえ話で。

（愛知県　樋山麺さん）
☆鍛え抜かれたこの肉体。それこそが最も頼れる最強の武器なのだ。

（東京都　有薬貴重君）
☆もう少し待てばゲーセンで、思う存分元親の兄貴にくびったけ！

昇る朝日にダストアタック　それがオレたちの初日の出だったのサ。といった寸法の新年！　ビバ!!

（大阪府　天丼さん）
☆ギアだって寒けりゃ風邪っぴき！ ヨクナ～ルでよくな～れっ。

（京都府　タラランさん）
☆グムー、このペンネームでこのイラストだと、ますますすごみが倍増してくる感！

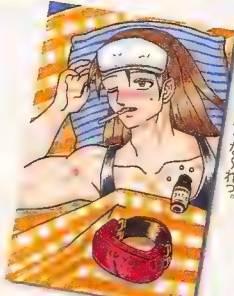
（大阪府　べるコロさん）
Ⓗ今月のブリジッツ！ 仲良しロジャーとスマイリん。

KOFっ子 TORNADO

三度の飯と『KOF』が好き！　そんな欲張りーナなあなたに贈る、ここがKOFっ子たちの巻き起こす竜巻地獄！

（岡山県　月海りゅういちさん）
Ⓗこの炎は魂が燃やす炎。 火傷ぐらいじゃ済まさないぜ？

（長野県　時雨さん）
Ⓗアナザーテリーで、まるでおそろいっぽく年始の挨拶

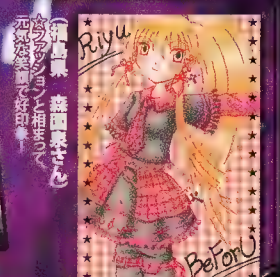
（東京都　西村もつ君）
☆まさか「ちゃんこ」のSGではあるまいな!? などと深読みしてみる

アトリエゴシック ゴスゴス帝国

おせちやお雑煮もいいけれど、やっぱりお正月はフリルでしょ！　そんなあなたへ贈る、ゴスファッション帝国

（兵庫県　ひらぺさん）
Ⓗ猫っ毛とフリルが織り成すハーモニー！ ゴスはダークストーカーズにも合う!?

（神奈川県　水城たかのさん）
Ⓗセリオス王子に王子ゴス。あるべき姿というほかはない！

（福島県　森園泉さん）
☆ファッションと相まって元気な笑顔で好印象！

A・Fro回覧板　といったカンジで、今年最初のアフリバをお送りいたしましたとさ。めでたしめでたし。お正月だし！　さて、とはいえ領土の取り合いは激しさを増したり増さなかったりな訳ですが、今後の展開はあなたのハガキ次第。みなさま今年もヨロシクメカドッQ！　ところでゴス帝のアレンジイラストにも、ゲームタイトル、キャラ名をハガキ裏に書いてもらえると助かります。

アフログレースケール。

明けまして'08年！　と挨拶するより早く、まずは初ゲーセン。そんな暦と伝統に縛られないアウトロースターなゲーマーの皆さんから寄せられる、ゲーマーな日常の文章投稿とモノクロイラストをご紹介するのが、当方「グレスケ」なのです。

（神奈川県　草渡花丸さん）

（静岡県　獣帝君）
☆時の流れは早いですねぇ（しみじみ）。ぜひ腕を磨き、ワトソン絵道をお極めあれィ！

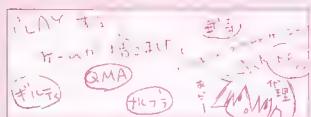
げえせん歳時 いろいろ日常編

『オトメディウス』素晴らしいですね。STGはやったことないのですが、これならやってみてもいいかも？　と思うほど魅かれました。

ってか美少女＋タッチパネルなんて俺を殺す気ですか!?　タイトル画面でアノアの○○にタッチするのは当然ですよね!?　変ですか？　そうですか、スイマセン。

とにかく！　吉崎氏、コナミさん、ありがとうございます!!

（群馬県　態（さま）君）
☆よし、キミはまず『オトメ』の前に『QMA』でミランダ先（以下粛清）。

（神奈川県　鳳凰寺嵐さん）
☆グレスケでもゴスゴス帝国の進行か開始!? ゲーム内でも味のあるキャラを魅せる娘さんです。

いっぺん立ち止まって楽しめる日のために

12月号のYUUさんの投稿を読み、ハッとしました。私も最近、音ゲーを無理矢理やっていたということに気が付いたからです。同じように、「プレイしなきゃレベルが上がらない」、「下手になってしまう」といった理由で。

はっきり言って、つまらない……と。ゲーム自体が悪いのではなく、自分が悪いのはよく分かっています。「上手とか下手とか、そんなもん気にしないでプレイしよう」と自分に言い聞かせましたが、一年ほど前から友人が音ゲーにハマり出し、メキメキと腕を上げているのを見ているとまた焦り始め、その友人が「この曲クリアできたよ！」と報告してくるたびにイライラするようにまでなってしまいました。

音ゲーの話を聞くのも、自ら話すもの、イライラ。情けない……。あれ？　目から汗が（違）。

そこでこの機会に、頭を冷やすためにもしばらく音ゲーを休止することにしました。完全に音ゲー嫌いにはなりたくないですから。結局は音ゲー好きですから……！

YUUさんの言葉をお借りしする形になってしまいますが、「また、心の底から音ゲーを楽しめる、その日を迎えるために」。

（神奈川県　ガイアーズゆっくさん）
☆10年間ゲーセンに通い続け、ゲームが義務になって楽しみを見失いかけたというYUU君の投稿には、ほかにも多くの読者の方から共感の声が届いております。

あなたはゲームの遊び方を見失ってはいませんか？　マンネリだなぁとあきらめる前に、ゲーセンに通う理由となる「楽しさ」を再発見することは、継続や上達のためにも大事なことなのかもしれませんね。

最近新作ゲームの入荷が悪いとお嘆きの貴兄へ。逆に考えるんだ！　遠征する楽しみが増えたと！

確かに入荷率は悪くなった。しかしそれでもエリアに1台はあるはず。かつて『アフターバーナー2』のダブルクレイドルタイプをやるためだけに片道一時間電車で通っていたある男の体験を思えば、何だって大丈夫なはずだと！　必要なのは情熱、そして、ポジティブシンキングだ!!

……と、ここまで書いて気が付く。

自分自身が『雷電Ⅳ』、『デススマイルズ』、『オトメディウス』をやろうとすると、実に総計100km以上の行脚を強いられることに……。

（佐賀県　諸江カズノリ君）
☆うちの実家は関東ですが、最新STGのために移動に一時間要します、ぜ……（憤死）。

グレブが制作したゲームに登場する、曽我部チームがデザインした男の子。

……ってことは、ツィーランに続いてまもる君もケツポーズという流れになってしまうんでしょうか。

（茨城県　吉本正（仮）君）
☆あれは……義務だったというのかい？（罰ゲームを思い出し遠い目）別の熱い戦いが始まっちまう予感が、早くもするね。

PS2版『アルカナハート』のセーブデータが、ド○ジャラに見えてしまうのは、私だけではないハズ。

（千葉県　黒流星君）
☆金太郎飴とか、おせちの紅白かまぼこにも見えるネ（コラ）。

あけ年おめ年（文ぜ過ぎ）グレスケ初詣

おおっと三が日は近所のゲセも休みだ！　なんてフライング気味なあなた、初詣はッ!?　まだなら珠玉の迎春イラストとともに、ここで一緒に済ませませう。

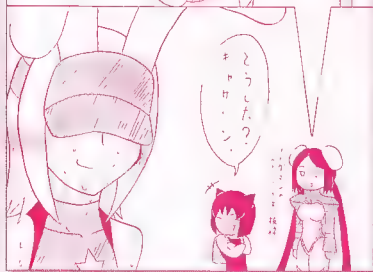
（愛知県　バクレツ丸さん）
☆A・Froで鼠年＝ムサピィ、これ常識。期待以上のダーク面、魅せていただきました。

（愛知県　しまうーさん）
☆エリート聖女か聖なるお餅にッ!? 餅でも縦ロール、貴族のたしなみかッ（違）。

（東京都　よしみ君）
☆元旦はアロエ嬢の誕生日なのです！ 晴れ着姿もかわいく、めでたいづくし！

（東京都　（土）ネ30a・QQQ君）
同ネタ多数と見せかけて『ホッピングマッピー』とはッ!?　油断ならねえぜ……。

'08年もご支援、ご投稿よろしくお願いいたします！

A・Fro回覧板　短めの文章投稿は「グレスケ」と「MMターボ」、二通りの採用ルートかありますが、その仕分けの基準は……まぁ、その、ノリ?（コラ）特にほかの文章投稿とまとめてコーナーに入れづらい奇天烈ナイスなネタは、まず「MMターボ」に島流し確定と思えば間違いノーマーシーです。どうしてもという方は、「グレスケ宛」「MMT宛」と明記すれば遭難は回避できますぞ。

（千葉県　桃源☆郷君）
☆……あ、いや、まさか中身は、ね(汗)。どっせーいとか言い出したら要注意だ。

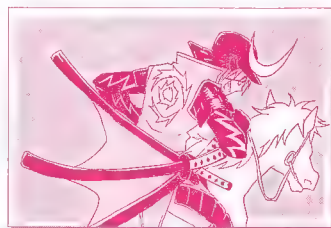
（東京都　大沼由実さん）
☆ラッ、ラジオ「ねおちゅひ」のタケミカッ!?『KOF'98』にも少し出演した、懐かしのキャラなのです。

テーマ別文章投稿「もう一度遊びたいあのゲーム」

BEMANIシリーズの中でも幻の作品といわれてる、『ポップンステージ』をもう一度遊びたいです。
　実は2年前の社員旅行で泊まったホテルのゲームコーナーに置いてあり、プレイしたのですが遊び方やコツを完全に忘れていたので、散々な結果に終わってしまいました。
　リベンジする意味を含めて、再度挑戦してみたいです。
（千葉県　バルルルン兄さん）
☆当方のケソバル兄さんもノズブレ大興奮の名作『ポップンステージ』！　時折稼働しているのを見かけるのに、遊びたい時には見付からないんですよね、こういう大型筐体は……。さすがに筐体買えないし（コラ）。

もう一度遊びたいあのゲーム。それはタイトーのシューティングゲーム『レイフォース』！
　初めて遊んだのは小学四年の時。高得点を取るごとに難度が上がるとはつゆ知らず、高得点の取り過ぎで全くクリアできませんでした。今なら……クリアできる自信あり！
（熊本県　つむじかなと君）
☆ロックオンレーザーが舞う戦場の美しさに、だれもが息を呑んだ『レイフォース』。タイトー系列以外のお店でも意外と見付かる作品ですね。熊本近辺で所在をご存知の方は、ぜひご一報を！

私は「SAMBA DE JANEIRO」の曲が聞こえてくると、無性に『サンバDEアミーゴ』がやりたくなります（笑）。慣れない手つきでマスカラを振ったあのころ。画面の指示に合わせてポーズを取るのが一人では恥ずかしいので、必ずだれかと一緒に行っていたあのころ……。懐かしいですね！
（兵庫県　アルルハイジさん）
☆空振りを恐れずポーズを決めまくるその風景は、『ファイナルハロン』に並ぶ極恥刑とも伝えられるリズムゲーの伝説筐体……。見かけた人は何も問わず、1000円分遊んでみることをお勧めします。

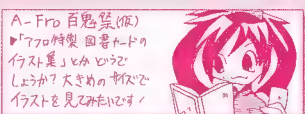
もう一度遊びたいあのゲームとして『マーシャルビート』を激しく挙げます！　ネタとしても異常な大ブームとなった、ビリーさんの何とかキャンプの先駆けといってもいいゲームじゃないかと勝手に思っています。
　そのころは閉店間際しか、ゲーセンに行く機会が無かったのでそのせいなのかもしれませんが、ほかにプレイしている人を見たことがないほど稼働当初から寂れていました！　実際に体を動かしてプレイするタイプのゲームなので、人が居たらやりにくいのでいつも「ひゃっほー！　今日も人イナーイ」と喜んでやっていたのですが……。当然というか、さくっと撤去されてしまいました。今までプレイしてきたアーケードゲームで、一番早い撤去だったんじゃないかと思うほどあっという間でした。う、うーん……面白いゲームだと思ったのですが……。
　今でも『マーシャル』が稼働しているゲーセンがあるのなら、またやってみたいなぁと思います。
　ちなみに家庭用は本棚の上で埃を被っています（笑）
（広島県　湯川Mさん）
Ⓗ コナミで『マーシャル』と聞いて『チャンピオン』と言うか『ビート』と言うか、人類はその二種類にしか分けられないのです（コラ）。ゲーセン店内で本格的な上段蹴りや回し蹴りを要求する超常作品でしたな……。

（新潟県　左十さん）
☆常に眼前にはMy roadのみ！　奥州の蒼雷、天下へ駆ける!!

（山口県　里田里見さん）
Ⓗ 奥州筆頭には、三日月が似合う……。月が在るならば、対なる日はいずこ？

既存案への意見や改良も歓迎！

A-Fro百鬼祭（仮）超絶素敵企画案

月ごとに数々のアイデアをいただき、そろそろ企画選考も開始かというころ合いの昨今。100号記念の祭典は、もう間も無くに迫りつつあるのです！

　今回は長野県のまっきーさんから新たにタイトル案をいただいたほか、愛知県の御影道行君からはタイトル案に加え、「せっかくの100号記念企画だからタイトルも一つにこだわらずにいろいろやっちゃいましょう」とのご意見もいただきました！
　そしてそろそろ企画も出そろい始めたところで、あとは各企画が実現可能かどうか、編集部側との相談に入る段階が近いです。また、現段階で「年表企画」はそのまま実行が可能の模様！　下の欄外を参照に、年表を飾る各時代の珍事大事を早速大募集します。ハガキ、アンケート、メール、作品裏や添付文など、すべての投稿媒体で受け付け中です！

（広島県　温井川天佑さん）
☆版権問題をクリアできれば可能か!?

（島根県　そぼろビシャモン君）
☆シケギャク党員の暗躍も最近激化!?

100号まであと7号!

採用候補の企画案

- 100号記念本の発刊
（ムック、同人誌など形態はまだ未定?）
- お祭りイベント!
（地方の人が参加しづらい?）
- 応募者全員大サービス!
- みんなで年表作成!
- 過去のコーナー復活祭
- 第二回アフロデミー賞
（より多くの部門で表彰）
（上位受賞者の作品を記念カードにして読者プレゼント!）
- A-Froオールカラー!
- 初心に帰ってイチオシゲームorキャラアピール大会

記念企画タイトル案

- アフロ判背烈土
（あふろ　はんどれっど）
- 10×10＝100GO !祭
（とうとう100ごうさい）
- A-Fro100点満点
（長野県　まっきーさんより）
- 百色フェスティバル
（ももいろフェスティバル）
（愛知県　御影道行君より）
- 「タイトルは一つにこだわらず、いろいろやっちゃえば?」との意見あり

A・Fro回覧板　というワケで、いよいよ「年表企画」の発動です！　こちらの年表には普通の年号など以外に、1号～100号までの区切りを作り、世間の事件と絡みそうで全く絡まない本誌上での事件も懐かしく振り返ってみたいと考えています。ただし、募集して年表に書き込む内容は、ゲーセンやアルカディア、A-Froに関係することに限定します（土台部分はアフロズが作成）。（右へ続く）

読者＆担当の憩いの場 A-Fro BBS

読者と担当の間をつなぐ、レスの場である当コーナー。今月は12月号の[illegible]さんの質問に[illegible]いただきました！

[illegible]

新たな戦いの地は子供向け筐体に!?

休日は、いつものようにゲーセンに居る俺。今日は何から、と店内をウロついてたら目にとまったゲームは、『きらりん☆レボリューション ハッピー★アイドルライフ』。

「お！　きらレボか。たまには目先を変えて、やってみようかな？」

初プレイの前にまずはデモ画面を見る。流れて来る赤・青・緑のオブジェがヒットゾーン（？）に来たら同色のボタンをたたくようだ。

（埼玉県　めもる伍長さん）
☆ケソール獄長もたしなむ名作（本当）。子ゼルが少ない時に遊んでみるのも一興！

「まぁ、『アイマス』のボイスレッスンと似たようなモンでしょ」

てなワケで早速プレイ開始。出てきたカードで衣装を決める。

「ほう、朝の挨拶からステージ前の衣装コーデまではアイマスと同じか」

初プレイなんで難度は素直に「ふつう」を選ぶ。時計回りに流れて来るオブジェには慣れないが、そこは根性でカバー…のつもりが。

「な！　いきなりミスった！」

「うわっ！　違うボタンたたいてしもうた！」

『アイマス』とは違う事に気付くが、もう遅い。なんだかんだで曲終了。

「ふ〜、子供用だと思って少しナメていたが、なかなか難しかったな」

気になる得点は645点。村西社長に「今日は調子が悪かったみたいだね」と言われる始末。

それから数プレイしたがフルコンボは達成できず、でも意外と面白かったです。大人でも楽しめますな、これ。

さらに、各種カードによる衣装コーデはアイマス並であり、曲とステージに合ったコーデの見極めは奥が深いさなぁ、と感じた秋でした。

（新潟県　たんぜめ君）

☆実は侮れない完成度のこれらの筐体。これでフルコンプ出すあの子らは……未来のアーケードで、恐るべき強敵になるかもですよッ！

今年はねずみ年だし、『マッピー』のボーカルアレンジ「ちょっとマッピー男の子」がカラオケに入らないかなあ。歌うのにー。などとうそぶいて暮らしていると、本当に入った時に歌うハメになっちゃうけど望むところ！

『太鼓の達人10』にハマってい る友人が日々特訓しているマイバチを折ってしまった。
（青森県　[illegible]君）
☆[illegible]

初代『ダライアス』から20年余り──か。次回作が待ちどおしい。
（新潟県　たんぜめ君）
☆[illegible]

裏[illegible]DVD[illegible]
（[illegible]県　あいちみ君）
☆[illegible]

昔の格ゲー仲間と『大戦』待ちの列で再会しました。結論：最近のコンボゲーは老人にキビシー！
（兵庫県　おしり大好き君）
☆[illegible]

「あ[illegible]ゴホッゴホッ。咳がとまらないよーゴホッゴホッ」
「ゲーセン入れば治るっしょ」
そんな何気無い日常会話がよい。
（東京都　あらやむし君）
☆[illegible]

↑（新潟県　[illegible]カイトさん）
☆[illegible]

↑（千葉県　[illegible]さん）
☆[illegible]

↑（愛知県　京也さん）
☆[illegible]

↑（秋田県　[illegible]君）
☆[illegible]

↑（福岡県　ドリー虫アター君）
☆[illegible]

子供のつきそいでいる
お父さん・お母さんが
多い所でわざと古めの
テクノやユーロをやるのが
ちょっぴりマイブーム?
↑（岩手県　[illegible]子さん）
☆TPOをにらんだサウンドチョイス[illegible]

↑（鹿児島県　ネコ缶さん）
☆[illegible]

↑（三重県　[illegible]月[illegible]さん）
☆[illegible]

↑（愛知県　だいぶR君）
☆[illegible]

2008年は
（早々に）眼劇が
開催されますように。
↑（群馬県　NAGA君）
☆[illegible]

A・Fro回覧板 （左の続き）投稿者の皆さんには、「　　年にこのゲームが出たよね!」、「あの事件でゲーセンも大変だった!」などの世間の出来事や、「　　号のアルカデでこんな珍事件が!」「この号のA-Froで貴様誤植ったな!!」など、過去のアルカディアを引っ張り出して見つけた誌面上の事件を、大小問わず大量に送っていただきたく！　100号での完成目指し、濃ゆ〜い年表を作りましょうZE!!

生き物バンザイ! アルカディア大瀑布

あまねくすべてのクリーチャーにアーケードゲームのオモロ楽しさを波及させるべく雄雄しく立ったアルカディア大瀑布の[illegible]をかましつつ、今月も始まるって話ですよ。

([illegible])

A-Fro漫画道場

人生に笑いが必要なように、アーケードゲームにも笑いが必要だ。そのやうな人間工学に則った人生の糧、それがA-Fro漫画道場のような気がしないでもない。

2008年の笑いもA-Froに任せとけ!

(島根県　そぼろビシャモン君)
☆スッキリしてるか釈然としない……このモヤモヤ感こそが風の拳!?

(東京都　STS!君)
☆またもや最強生命体の階段を一歩上がった覇兄さま。一コマ目からダンサーズに死臭が漂っているのは気のせいではない。

(広島県　湯川Mさん)
☆ハートウォームな一コマ目が粉々に吹き飛ぶ二コマ目の荒涼さに脱腸DA!

(栃木県　ING君)
☆確かに立体化しやすそうな顔ではある……。饅頭がOKかどうかは別として。

(静岡県　獣帝君)
☆流行に流されないコダワリも大切!……いや、大切っつーか……。

(東京都　良月君)
☆これぞ兄弟愛の鑑、いや鏡。

(神奈川県　つっつ君)
☆やりきれないドラマに全アルカディア編集部が泣いた。

(茨城県　葵"それも人生"レイラさん)
☆どうする奥州筆頭!?
この業界、真人間は居ませんから

今月の話題ッ子 ~キャサリン京橋さん~

(青森県　きっどさん)
☆天才の理解者は天才だけである。

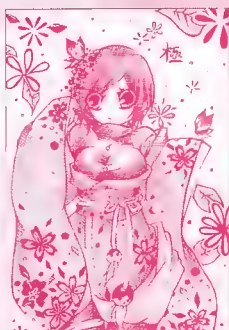
(福岡県　あまどれあさ君)
☆ああ見えても飢えた狼かもしれん。

A-Fro回覧板　肝心のキュアハ…いやさキュアアクア以外のカードだけはモリモリ余っているので、だれかアクア関連カードとトレードしてくださいと切に望みつつ、今年も大瀑布への投稿をよろしくお願いします。各コーナーへの投稿のほかにも新コーナー設立案や、やってほしいイベントがありましたなら、ハガキの裏に書いておくと実現するかも?

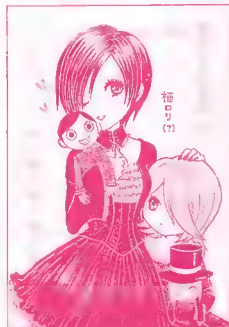
一億総女体化宣言

プリセル大作戦

最近よくハガキの裏でお見かけする「プリセルって何ですか？」という言葉。当コーナーの元になったのは『ヴァンパイアセイヴァー』に登場するデミトリさんが使う対戦相手を強制的におにゃのこに変えてしまう技・ミッドナイトブリスから来ているのだよ、と、知らない人にも教えてあげよう！

（北海道　砂丘の虎君）
☆今回は「3」で消息不明となった帯来洞主と兀突骨さんをプリセル化！　藤甲兵のオマケ付き

（青森県　陸さん）
☆正月スタイルで決めてみる！　制服振袖……新しい。

（福岡県　皐月トミィさん）
☆『戦BA』はコスプレしてる女性の方も多いので、実際にこんな方も居るかもね！

（埼玉県　ふじたに真砂さん）
☆Hイイヨイイヨー！　モーニングスターが物語る前科も不問にしちゃうぞ。

（大阪府　J・Bさん）
☆そしてまた新ジャンルが……。次回は極ロリ選手権の幕が開くのであった。

（北海道　包帯リミックスさん）
☆プリセル分派として、強制妹創造コーナー「チェンジ妹ル」の投稿も受付中なのよさ！

大襟市では各種コーナー募集中ダゾ！

ゲルエロス村

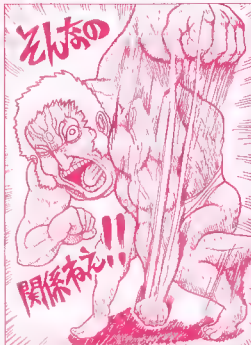
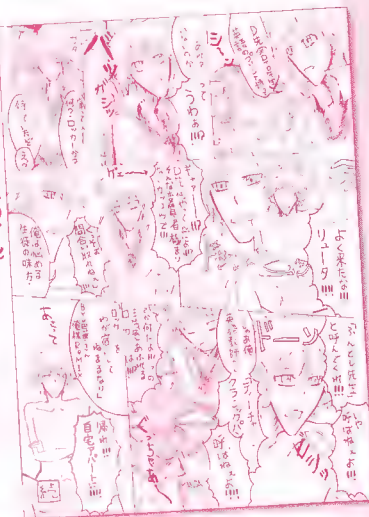
（奈良県　津宮伽月君）
☆ほのかなエロチカ要素を凝縮！　密かに支持率一位のコーナー。久しぶりに村祭りを開催したいNE！

アフロキョーダイ部

（長野県　時雨さん）
☆アーケード業界に息づく兄弟愛について語ったり語らなかったりするコーナー。兄弟、姉妹どんとこい。

アフロガーデンローズ

（東京都　西村もつ君）
☆ノンケだって投稿しちゃうようなイイ男が満載だぜ。ダンディズムとメンツスメルで時代を築け！

THEふんどし部

（静岡県　あいのさん）
☆コア中のコアにして、根強い人気を誇るふんどし部。アーケードとふんどしのフュージョンにダイブせよ！

アーケードゲームのネタならどんと来い！　優秀作（Aマークが付いた作品）には、図書カード進呈中！

【投稿全般・鉄の掟】
◎全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書いとけば、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載！
◎投稿作品は「未発表」のものを！　個人HPなどに発表する場合は、投稿後45日後以降にしていただくよう、お願いします。
◎投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。手元に作品を残したい場合、コピーしたりデータ化したりするなどの手段を！
◎締め切り日は「必着」です。その日までに到着するようにお願いします。
【文章作品投稿規定】
◎文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたし。
◎アフロズがリライトしますので、文法・表記などは気にせず熱い衝動で!!
◎E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。

【イラスト作品投稿規定】
◎サイズはハガキ～A4くらい、比率は3：2（官製ハガキの比率）が基本形！
◎イラスト内に文字を書くなら大きめに！　文字などのオブジェクトは端5mm以内に書くと掲載時に切れちゃうぞ！
【CGデータ作品投稿規定】
◎カラーモードはRGBではなく、CMYKでお願いします。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらもOK！
◎原寸サイズは寸法7×5cm、容量は350dpi程度。
◎セーブファイル形式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ！　JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75～95％で保存を。
◎作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同じフォルダに入れ、フォルダごと3M程度の容量に圧縮して送ってください。

（愛知県　[illegible]・立花ゆうりさん）

次々号4月号の締め切りは……　1月16日（水）必着!!

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです！
CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
http://www.arcadiamagazine.com/
E-mail投稿（文章ネタ投稿）のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね！
afro@arcadiamagazine.com

「あて先イラスト」も募集中！　A-Froへの投稿はこちらへどうぞ。
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部　A-Fro各コーナー係
CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください
afro_cg@arcadiamagazine.com

新 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!

あらたまの年の初めの寿に
楽し、めでたき同人誌かな!

あけましておめでとうございます! 2007年はサークルの皆様、同人誌を読む皆様、イベント開催者の皆様、大変お世話になりました。2008年も、ゲーパロ館は同人誌に関わる全ての皆様のお手伝いをしていきたいと思います!!

案内人:レン・コイン(執事)&ハーネス・キバンヌ(メイド)
文章:ぬのまる　イラスト:オイコ

今月のオススメ

暴走するボケの連続に
彩葉は暴力による
ツッコミを開始する!

ギャグ　4コマ

beatmaniaIIDX

イロテン —彩葉天國—

イエテン

B5判　44P　オフセット　表紙カラー
500円分無記名小為替+あて名シール
〒131-0032　東京都墨田区東向島1-10-13
則武方　イエテン係

ウサミミ化を解除したい彩葉に迫る仲間たちの暖かくも無謀な対策。ツッコミは情け無用かつ絶妙です! ほかにもカワイイ4コマやほのぼのショート、吉田戦車パロなども収録。お得感のある1冊です。

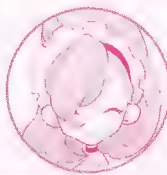
アルカナハート

長いお別れ

眠眠堂

小説　シリアス

A5判　20P　オフセット　表紙1色
送料込み300円分無記名定額小為替(メール申し込み+銀行振込も可)
〒141-0033　東京都品川区西品川1-26-12
佐藤識之

制作者より:
[illegible]

このはが神依の部屋にお泊まり&翌日おさんぽ。ほんのちょっと寂しくて、その何倍も暖かくなる、ほんわか系小説です。イラストもステキ! ショート1本も収録。

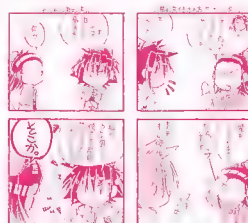
三国志大戦2

2の5

異界まんじゅう本舗

ギャグ

A5判　20P　コピー　表紙カラー
100円分無記名小為替+送料分140円切手
〒465-0028　愛知県名古屋市名東区猪高台二丁目231番地　フォーブル日野202号室
山本由利

制作者より:
[illegible]

4コマではなく実は2コマ×2本+枠ナシ1コマ。キャラ寄りウケ狙い系らしい作者のプレイスタイルが生み出す体験ネタが笑いを誘います。キャラの表情もカワイイ!

イベントミニチェック

★COMIC CITY 大阪67
◎2008年1月13日(日)　10:30～15:00
◎インテックス大阪
★COMIC CITY 東京118
◎2008年1月27日(日)　10:30～15:00
◎東京ビッグサイト 東ホール
冬コミに参加できなかったサークルさんも参加してるかも!!

このコーナーでは、イベント主催者様からの情報を募集いたしております。イベントへのサークル参加の募集もOK。イラスト入りのハガキの場合、そのまま掲載する場合もあります。みなさん、ぜひ情報をお寄せください。

●アイコンの説明●
ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていない場合はゲーパロコミックです。
■攻略　記事にゲームの攻略が含まれた本であることを示しています。
■研究　アーケーター的工作法やゲーム界全体を論じるものなど、研究記事が含まれた本であることを示しています。またリストなど資料的価値が高い本・記事にも使用します。
■男×男、女×女　同性同士の恋愛感情を描いた作品が含まれていることを示しています。ただし直接的な性描写が含まれていない場合もあります。
■18禁　未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部判断で指定する場合もあります。ご了承ください。
■ギャグ　ギャグ的要素を含むことを示しています。
■シリアス　シリアスな内容を含むことを示します。
■イラスト　イラスト集、あるいはイラストが多く収録されていることを示しています。
■4コマ　4コマ集、あるいは[illegible]多く収録されていることを示しています。
■小説　小説本、あるいは[illegible]以上収録されていることを示しています。

■通信販売を申し込む方への諸注意■
◎無記名小為替とは、郵便局から買ってきたままの、何も記入していない小為替です。　◎あて名シールとは、市販のラベルシールなどに自分の住所・氏名を記載したものです。　◎欲しい同人誌のタイトル、冊数、自分の住所氏名を書いた手紙を同封しましょう。相手の失礼の無いように文面に気を付け、きちんとした便せんを使いましょう。　◎サークル側の都合により、本の発送には1～2カ月かかる場合もあります。あらかじめご了承ください。　◎万が一の場合のため、自分の住所・氏名を記入した連絡用封筒と80円切手を同封することをお勧めします。　◎基本的に編集部はトラブルに関与できません。注意してご連絡ください。

執事の控え室

今月号を最速で手に入れた方は、これから冬コミにお出かけになるのかもしれませんね。頑張ってください! ところで、「コミケ前にはサークルさんの参加情報を載せてほしい」というお便りがありました。冬コミの場合、11月上旬に当落が判明しますよね。でも11月中に編集作業をするのは12月末発売の号なんですよ。う～ん、ギリギリ過ぎて告知の効果が……。

ポップンミュージックシリーズ

OFF-LIMITS

魂消去番組

シリアス　男×男

B5判　36P　オフセット　表紙カラー
500円分無記名小為替（送料込み）
〒824-0063　福岡県行橋市中津熊390-8
成田絵美

自殺を目撃して以来、心を閉ざしたハヤトと、彼に構い続けるスマイル。二人の行方は？　はかない線質がテーマにマッチした、ドキッとしてキュンとくる作品です。

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。[illegible]にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードに関連性があるものはOK）。18禁もOK。攻略本は特に歓迎します！　次に記す事項を記入したものと、見本誌1冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。
●本のタイトル ●判型 ●印刷方法 ●総ページ数 ●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合は[illegible]）●本のPR文（40字以内）●サークル名 ●通販申し込み先 ●通販での価格（本の代金&送料）と送金方法 ●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯・お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）
できれば、このコーナーの意見、感想も[illegible]くださいね。
[illegible]

あて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部[illegible]
メール投稿のかた→ [illegible]@arcadiamagazine.com

締切
[illegible]日（月）必着です。コーナーの意見、感想、イベント[illegible]への投稿はE-mailでも受け付けています。

コピー誌学習企画その3

キレイな中とじコピー誌を作るには？

その1　コンビニで両面コピーを取る方法！

レン　「ハーネスさん、とうとう年を越しちゃいましたよ！　早くボクにカッコいいコピー誌の作り方を教えてください！　あの中とじっていう、周りがキレイに整ったタイプ！」
ハーネス　「中とじにしたからといって、周囲はキレイに整いませんわよ。まずは順番にいきましょう。中とじにするには両面コピーが絶対必須です。でもコンビニに置いてあるコピー機は、トラブルを未然に防ぐため両面コピーや手差しがロックされてますわね」
レン　「そうなんです。"キンコーズ"みたいな出力センターやコピー屋さんが近くにあれば両面コピーも取れますけれど、一番身近にあるコンビニのコピー機じゃダメなんです！」
ハーネス　「コンビニのコピー機でも両面コピーを取る方法はありますわ。それはね、片面をコピーしたら、給紙ケースを開けて、コピー済みの紙を再度その中に入れるんですの」
レン　「あっ、そうかあ！　えっ、でもコンビニの店員さんに怒られないですか？」
ハーネス　「怒られたらやめなさい。ただ、そもそもこの方法は店員さんから教わったんですの。おおっぴらに推奨はされないでしょうけれど、とがめられることもほぼ無いと思いますわ」

その2　ホチキスで中とじをする方法！

レン　「次は中とじのホッチキスのとじ方。確か特殊なホチキスが必要って？」
ハーネス　「一つはそのものズバリの名前の中とじホチキス。これは普通のホチキスがすごく長くなった形のものですわ。針を普通のホチキスより遠い距離に打てます。ただ結構高価で、応用も利きませんわね。もう一つはスイベルホチキス。これは針でとじる部分が90度回転するホチキス。針を打てる距離は普通のホチキスと同じくらいですけれど、縦長に打てるわけですわ。こちらは500円くらいの値段ものが結構あります」
レン　「前に、普通のホチキスを使う方法もある、って言ってませんでした？」
ハーネス　「ええ。まず厚めの雑誌や電話帳を用意します。捨ててもいいやつを、ね。その上に中とじ用に重ねた同人誌を広げて置きます。次に普通のホチキスの下側、針を受けて曲げるところを開いてしまいます。そして針を打ちたいところにホチキスを押し当てて、グイッと押す！　こうすると、針が伸びたままの状態で、雑誌と同人誌が止められますわね」
レン　「そうですね。雑誌から同人誌を引っこ抜いても、針は伸びたまま……まさか！」
ハーネス　「そう、この伸びた針をラジオペンチなんかで曲げてとじるのですわ！　ただ手間が掛かりますから、ぶっちゃけスイベルホチキス買ってくる方をオススメします」

その3　本の周囲をキレイに整える方法！

レン　「最後は周りをキレイに整える方法！　とじる前にトントンして整えても限界がありますよね……」
ハーネス　「そもそも商業誌やオフセット誌は、どうやって周囲を整えてると思います？」
レン　「え？　スゴイ商業用のトントンする機械があって、それで整えてからとじる？」
ハーネス　「ブーッ！　ハズレ。実は商業誌やオフセット誌は、最初に本の大きさよりわずかに大きな紙に印刷、本をとじた後に、周囲の余分な部分を裁ち落としているんですの」
レン　「あっ……切りそろえたみたいだと思ってたら、本当に切りそろえてたんだ！」
ハーネス　「この作業を"化粧裁ち"といいます。コピー誌の場合、作りたい本より一回り大きな紙に印刷した後、一冊ずつ、定規とカッターで丁寧に数ページずつ、何往復もして裁つことでこれを再現できますわ。手動裁断機があればもっと楽ですけれどね」
レン　「じゃあB5のコピー誌を作りたい場合、B4の紙じゃなくてA3の紙の中央に原稿が来るように配置するんですね。で、スイベルホチキスで中とじして、カッターと定規で化粧裁ちして……できた！　わー、なんかスッキリしてコピー誌なのに立派な感じ！」
ハーネス　「コピー誌は、一冊いっさつに手間をかければかけるほど、製本のレベルを上げることができます。皆さんも挑戦してみてくださいね」

メイドの控え室

今回紹介したようにコピー誌をオフセット誌風に製本するのも一つの方向性です。でも、より手作り感を強調したコピー誌の製本方法もありますのよ。表紙の上にクリアカラーのシートをとじ込んだり、ピンキングはさみで本の周囲を飾り切りにしたり、ホッチキスでなくリボンでとじたり。アイデア次第で表現は無限大。皆さんもいろいろ試してみてくださいね！

猛者通信ドス龍

DOS24本目　それゆけゲーム博物館の巻

一年の計はガンタンクII!　それいわゆるモビルスーツから戦闘車両に格下げでありどう考えても雑魚っぺえ戦いを強いられることに気付きつつも、2008年も領土問題に対してはシビアに対応するとかしないとか。

文:シ・ダ・フセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

登場人物とか

まさ
伝説の霊剣を振るって貴様ら成敗してみるか！　と雄々しく立ち上がったものの立ちふさがる名場面集の圧力に騒然となってみる。

ケソ
洗濯したDSソフトで無理矢理遊ぼうとしたら、本体まで調子が悪くなるというド不幸コンボもなんのその。バックステッポが得意。

ブニョ
先日のトヨタカップには久々に熱狂！　しつつも、ちいとも上がってこないダップセの原稿のおかげで年末も不当労働の憂き目に。

EPISODE：01

爆発！ ニトロポリタンミュージアム

Foul win

〜これまでのあらすじ〜

　ある冬の日、埼玉県は熊谷駅に集合することを命じられたダップセ一味。その日は偶然にもWii Fitの発売日の翌日であったが、そんなことは記事とは全く絡まない。

まさ　ふんぬぐるるる！　実に遠路はるばる熊谷にやってきたがどうか。
ケソ　埼玉県内だから何とかなるだろう、と思って油断してたら、ボキの家から実に3時間近くかかっちまいましたよ。
まさ　東京から大阪に走って行ける時間さね。
ブニョ　お、居た居た。二人とも順調に遅刻したね。あらかじめ嘘時間を教えといてよかったよ。
まさ　な、なんたる屈辱！　しかし反論できないこの現実をどう思う？
ブニョ　どうも思いません。
？？？　お待ちしておりましたよ、二人とも。
ケソ　あれ？　なんでアフロ新担当にして一見文学青年風だが心の中では常にターボアウトランのVGMが鳴り響いているげっつ☆先生がこんなところに居るの？
げっつ　……実にラッシュ・ア・ディフィカルティな説明、ありがとうございました。
ブニョ　今回の企画はげっつ☆先生と話してて出てきたんだけどさ、ここ熊谷にある「ゲーム博物館」に行ってみようかと思ってね。
まさ　なんだねそのゲセ博とやらは。我らは今回の取材内容を全然知らされていなかったゆえ（本当）心ときめきまくりんぐな響きだが。
げっつ　エコープレイランドというゲームセンターで展開している「ゲーム博物館プロジェクト」というのがあってですね、そこには歴史的価値のあるゲーム筐体が集まっているらしいんです。いわばレジェンド超人クラスのレゲーがわんさか稼動しているって話ですよ。
ケソ　そそそそそれイイ！　『ポップンステージ』はあるのかね君!?
ブニョ　それはそんなにレゲーじゃないでしょ。博物館にあるのは80年〜90年代初頭に稼動していた作品だって。ここの博物館は毎日解放してるわけじゃなくて、週に1度の割合で解放されてたりするんだよ。
ケソ　ハハ〜ン。そして今日はその解放日ってワケだ！
げっつ　聞くところによると、世界でも1台あるかないかという超貴重なタイトルも現役稼動していると聞きます。早速行ってみましょう。
〜移動中〜
まさ　日曜日にしては歩きやすい駅前ロータリーを抜けてエコープレイランドにたどり着いてみた我らだが。
ケソ　……ええ、まさ兄ィが言わんとしていることは分かりますよ。
ブニョ　入り口から通路から階段まで、どうして菊地真のポスターが貼りまくられているんだろう。
げっつ　なるほど……ここはゲーム博物館であると同時に、菊池真の聖地だというわけですね。
ケソ　しゅ、しゅげぇ……。世界のマコトニアンがここに集うのかい!?
ブニョ　このビルの地下一階に博物館があるみたいだね。入ってみよう。
まさ　オルライ（巻き舌）

EPISODE：02

ガイアが俺にもっとノズブレと囁いている

Men's Kingdom.

ケソ　ホッ、ホワーッ！　ここは桃源郷か、はたまた……！
げっつ　すごいですね……入り口すぐに『メタルホーク』、『スターブレイド』といったド名作が並んでるじゃないですか。
まさ　ムフペソ！　ビデオゲムばかりだと思いきや、コナミの名作『つるりん君』まで置いてあるな。
げっつ　……あれぇ？　『つるりん君』ってこんな画面でしたっけ？　なんか記憶の中の画面と違うような。
まさ　記憶の中では往々にして美化されるものさね。見たまえよ、この見事なまでの剃りあがり具合を。こ

見れーッ！ 歴史的遺産の数々

A:博物館の入り口に置かれているサッカンのハンドル付きアップライト筐体。入ってるのは曲が神のごとくタン熱にしてアレンジされてビーマニシリーズで復活しないかと待望論も巻き起こる『チェッカーフラッグ』。B:『ストーリーのあるブロックくずし』と強引なアッピールで一世を風靡した『ジービー』も現役稼動。C:ある意味正しく改造された四人用筐体。大画面だから四人同時プレイも画面が狭く感じない！のは気のせいであり、気が付くと味方に殴られているのも日常茶飯事なのであった。D:昭和後期に子ども時代を過ごしたゲームっ子なら一度は遊んだことがある『チャンピオンベースボール』。『ストライク！』、『アウツ！』などのどこか方言っぺえ音声合成が鳴り響く野球ゲームの雄。ちなみにこれは対戦ではなく二人交互プレイの図。

ギャラクシアン³のド不敵さを見れー！

E：ナムコが90年に発表した3Dシューティング『ギャラクシアン³』は投影式の大型プロジェクター画面を使用。遊びをクリエイトするナムコならではの意欲的な作品。『戦場の絆』で使用されているO.R.B.S.の原型ともなってるといえるのではないか。F：だれでも手軽に宇宙の戦士に！ゲーム博物館では6人まで同時プレイ可能。スクロール固定型のシューティングゲームで、画面に出現する敵機、固定施設をジャンジャンバリバリ打ち落としていくという単純明快なルールを採用。G：音響もかなりいい状態で再現。音マニアのげっつ☆先生もうっとりする美音具合。雰囲気としては、映画館のスクリーンで遊んでる感じ。H：ブセりとした態度で宇宙の危機に臨んでいた緊張感の無いタッフセ軍団のおかげで、人類の歴史は幕を閉じることに

れは紛れもなくテュルリ坊。

ケソ　あれ……？　この筐体から聞こえてくる無駄なまでに勇ましいオーケストラヒットは……！

ブニョ　懐かしいなあ。コナミのレースゲーム『チェッカーフラグ』じゃないか。

ケソ　ムハァ〜！　実に20年ぶりの再会って話じゃないですか！　ウチ、今日は終日コレだけやるわ！

げっつ　ナムコの『ジービー』も遊べる状態で置いてありますね。ゲーセンで実機を見るのは初めてです。分かるでしょうか、このときめき、頭の中でシェイク・ザ・ストリートが鳴り響いているこの感じ！

ブニョ　……よく分からんけど、アドレナリンが出ているということは分かったよ。

まさ　こここここりゃすげぇ〜。幼少期にしこたま遊んだ『チャンピオンベースボール』があるではないか君。

ケソ　うッ！　頭の中で蘇るオレンジ色のコスモス筐体。

ブニョ　1983年の時点で、野球ゲームの基礎がほとんど完成してたんだなあ。

げっつ　皆さんかなり驚かれているようですが……博物館の真の売りはズバリこれです！　ナムコが90年に放った超大型筐体『ギャラクシアン³』が、完全に遊べる状態で置いてあるのです！

ケソ　あわ、あわわ！　ほ、ホンマや！　ごっついのうブクブク（泡）。

まさ　むぅ……！　ワンダーエッグに取材に行った時以来じゃわい。こんなところで再会するとは……。

ケソ　さ、早速遊んでみましょうYO！　長崎の片田舎で指をくわえて憧れていたオイドンには、夢のような機会でゴワス！

げっつ　早速プレイしてみましょう。これを逃したら今世紀中にプレイするチャンスはほぼありませんよ！

まさ　それでは、はじめい！（撚）

〜プレイ中〜

ケソ　やっぱ、大スクリーンでやるとゲームは没入感が違うねえ。

ブニョ　正直これ、今遊んでも全然面白いよね。グラフィックのセンスとか音楽とかも全然古さを感じさせないし。

げっつ　完成度の高さゆえ、という感じでしょうか。いや、素晴らしい。

EPISODE：03

戦い終わって　〜神々の黄昏〜

Gotterdammerung came when just after the end of the fight

ブニョ　いやー、貴重な体験だったよ。熊谷まで来た甲斐があったね。

まさ　大型筐体のほかにも、幅広い時代のテーブルゲームがそろえられており、1日どころか1カ月でも余裕で遊び倒せるさね。

げっつ　『天地を喰らうⅡ』、『バトルサーキット』と、名作四人同時プレイゲームも遊べますしね。何故か我々は必至に『G.Iジョー』を遊んでましたが……。

ケソ　いいじゃない。「ゴッ！　ジアイジョ！」のボイスが聞けただけでも。

ブニョ　ここで稼動していた『ギャラクシアン³』などの大型筐体は、サークル「UGSF-WEST」の方々が時間をかけて集められたんだ。有志団体の方々の努力で、ここまで状態のいい筐体が維持されてるのは奇跡に近いよ。

げっつ　でも、12月〜1月頭までの営業で、建物の建て替え工事のために閉館が決定したんですよね。現在は移転先を捜している最中とか。

まさ　フムス。場所に余裕のあるゲームセンターの関係者の方や、実際に博物資料を丁寧に展示してくれる方が引き取ってくれるといいさなあ。

ケソ　つか、国はどうでもいい事業にマニーを流すよりも、ここを保護すべきだと強く提案しておきたい。

ブニョ　んじゃ、そろそろ撤収しますか……って、君たち何やってんの？

ケソ　ま、待ってくれ！　帰る前『つるりん君』をプレイさせてくれぇぇ！

まさ　いやさ最後の1プレイはこの我が。ムハァァァ〜！

げっつ　いやいや最後に締めるのはこの僕が！

ブニョ　『つるりん君』の順番待ちでケンカする大人を見られるのも、ゲーム博物館ならでは……なのか？　とほほ……。

（つづく）

お店情報

今回ご協力いただいたのは、熊谷駅駅前にある「ビデオゲーム博物館」でした。しかしこの博物館、文中にある通り1月上旬で営業を停止しています。そこで現在、博物館を運営している「レトロゲームセンタープロジェクト」が移転先を探しているそうです。「場所を提供してもいいよ」という男気の持ち主は、以下のアドレスまでご一報を！

有志団体レトロゲームセンタープロジェクト

rg.project.info@gmail.com

猛者っ子通信

あて先

〒102-

もしくは電子メールにて

アドレス＝mosa@arcadiamagazine.com

©SEGA

寒い冬はゲーセン&家でバーチャ!

大人の事情(笑)により、普段よりもちょっとスペースが小さくなってしまいましたが、その分は次号で掲載予定。そうそう、「同キャラの祭典」プレビートライブカップを収録、5時間超のDVDが付録に付いた「闘劇魂MAX プレビートライブカップ特集号」が絶賛発売中。「間違えて闘劇魂を買った……」という人も居るので(笑)要注意!!

EVENT

アルカディア&セガPresents 「ちび太が行く、ぶらり組み手の旅」12月の結果と次回予告

組み手の旅、今月は冒頭で述べたように、残念ながらスペースが少ないので急ぎ足で。滋賀会場ではイベント3日前に誕生日を向かえた「ちび太」へのワイロ(ケーキ)が贈られ、宮崎会場では全国大会出場者など強豪が集まり、さすがの「ちび太」も6敗を喫するなど苦戦を強いられていたぞ。

■勝者コメント(滋賀会場)

リングネーム	キャラ	コメント
鉄男	アキラ	勝ててうれしい!!
くぎ男	リオン	相当緊張しました……

■1月の予定

開催日時	店舗名	店舗HP
1月19日(土) 16:00 ~	クラブセガ浜松	http://location.sega.jp/loc_web/cs_hamamatsu.html
1月20日(日) 15:00 ~	ハイテクランドセガ西中島	http://location.sega.jp/loc_web/hls_nishinakajima.html

■勝者コメント(宮崎会場)

リングネーム	キャラ	コメント
さすけ	ジャッキー	いつも以上に動けてよかった!
ʃリアルʃ	シュン	リベンジできますた
リトル	ラウ	モグやったよ☆
かるび	リオン	全然強かったけど、負けないよ☆
〔ホワイト☆ウルフ〕	ウルフ	キンチョ~した~
塾長超マルコメX	アキラ	セクシーどんまい!!

EVENT INFO

『VF5』オフィシャルサイト内
「ぶらり組み手の旅」ページ
http://www.virtuafighter.jp/burari_all.html

■WINNERS ~今月の勝者たち~

鉄男

くぎ男

さすけ

ʃリアルʃ

リトル

かるび

〔ホワイト☆ウルフ〕

塾長超マルコメX

※写真OKの了承をいただいたプレイヤーの方のみ掲載しています。

Monthly Virtua God Journal

ちび太でっす☆今月はスペースが小さくなっちゃっているので、お店紹介をお休みしてVFRの情報を紹介しようと思います。まずは、千葉県は流山のゲームセンター「ムー大陸 流山店」で開催される大会情報です。3on3形式のこの大会では、優勝チームにBT杯決勝大会の出場枠(予選免除)が与えられるようです。当日はもちろん僕も参加するほか、山岸さんが実況に来てくれるそうです。皆さんもぜひ参加してください! 詳しくは下記HPにてチェック☆

■開催日時:2008年1月6日(日) **■開催場所**:ムー大陸 流山店 **■大会受付**:当日10時~17時
■参加チーム上限:無し **■参加費用**:1チーム600円 **■大会ルール**:3on3勝ち抜き戦/チーム内同キャラアリ
■店舗住所:千葉県流山市桐ヶ谷字浅間後246 **■HP**:http://www.g-sen.net/lb_shop.php/165/

1月はWカップ戦だ! 石川レジャラン杯『VF5』5on5&女帝杯 ~VFRカップ戦5on5~

まずはWカップ戦第1弾、石川レジャラン杯5on5の詳細から。金沢で開催される初のカップ戦、近くの方も遠征上等の強者も、友人を誘ってぜひ参加しよう!!

■開催日時:2008年1月13(日・成人の日)
■開催場所:バイパスレジャーランド藤江新館1F
■大会受付:事前WEBエントリーのみ(2008年1月6日午後11時59分まで) **■参加費用**:1チーム9,000円
■大会ルール:5on5勝ち抜き戦/チーム内同キャラ3人まで(フルハウス不可)、詳細は下記HPにて
■開催時間:当日選手受付9:00 ~/開始11:00 ~
■HP:http://kanachin.quu.cc/content/vfr/vfr_top.html

お次はWカップ戦第2弾、山口で開催される「女帝杯」。こちらはスーパー銭湯を楽しみ、バーチャを楽しむという前代未聞のカップ戦(笑)。こりゃ行くしか無い!?

■開催日時:2008年1月27(日)
■開催場所:山口カッタの湯
■大会受付:事前WEBエントリーのみ(2008年1月17日午後11時59分まで) **■参加費用**:1チーム7,500円
■大会ルール:5on5勝ち抜き戦/チーム内同キャラ3人まで(フルハウス不可)、詳細は下記HPにて
■開催時間:当日選手受付9:00 ~/開始11:00 ~
■HP:http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=nanasenkai

よもやまインフィニティ
バチャっ子インフィニティ5では、VF5 に関する各種を募集中です イベント告知やプレイ中の疑問、アルカディアバーチャライターへの質問、オススメバーチャスポットの紹介、「ちび太」へのイベント依頼など、とりあえず関係のありそうなネタは当コーナーまで。投稿は vf5@arcadiamagazine.com

EVENT

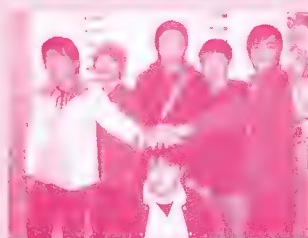
1年間の激闘、ついにフィナーレ！　混戦を抜け出し栄冠を手にしたのは!?

2007 東京ベイエリアカップ 総合結果発表

1月28日に開幕した「2007 東京ベイエリアカップ」は、8月のプレBT杯を挟みつつも、平均「38」という驚異的参加チームに支えられ無事終了。そして1年間という長い戦いの末、みごと総合優勝を勝ち取ったのは、組織力＆戦闘力で勝った【おにぎり】の面々！　終盤戦における【大豆パンチ】とのデッドヒートは、近年まれに見る死闘でありましたが、最終戦（vol.10）の直接対決をことごとく制し、1、2フィニッシュという最高の落としどころで2007年を締めくくってくれました。

例年のチャンピオンが持ち合わせる要素、「1年間を通じて安定した戦力を維持し続ける」という過酷な条件を満たし、それが最後の最後に「火事場のクソ力」を引き出した格好です（苦笑）。とにもかくにもおめでとうございました。（Text：マルワイ）

EVENT INFO
問い合わせ先（ビートライブ）
TEL：042-724-3678
2007 東京ベイエリアカップ特設サイト
（「地方の星」サイト内）
http://www.local-star.com/2007bay/index.html

2007 東京ベイエリアカップ・最終結果（Best3）

総合優勝（94pts.）
【おにぎり】
（マグナム／ゴージャス／イトシュン／養老／磁石／矢永）

COMMENT
未曾有の結束力が最後まで崩れなかったのはサスガ 途中からほぼメンバーとなった「ぜん」の活躍も見逃せない。ちなみに「磁石＆イトシュン」は、まさかの3年連続優勝！

第2位（86pts.）【大豆パンチ】
（こえど／甲府めがね／大須晶／パンチ・ザ・センプー／ジン）

COMMENT
最後まで優勝争いを演したが、「甲府めがね」の抜けた穴による慢性的な人手不足が響き、後一歩届かす しかし、個人総合では「大須晶」が優勝を飾り、一矢報いた格好に。

第3位（48pts.）【運がいい】
（犬神様　モン一郎　ISIII ／サラマンうるお／珍・健一／山荒らし）

COMMENT
今もって純血主義（地元）を守るこのチームか、シーズン2勝（優勝×2）を達成し、見事3強の一角にくい込んだ。この成績に一番驚いているのは本人たちとも（笑）。

第4位（36pts.）【ニャンプシーロール】
（暇神／松平清康／マイティーマスク／激鉄／ゲームセンター嵐／ハッスル）

COMMENT
「松平」＆「嵐」という決定力ある二人を軸に、コンスタントにホイントを重ねた結果かこの順位。また、二人のレディースも地味に活躍（笑）。

第5位（34pts.）【パンプアップ】
（祐天寺／ジョセフ／ユキノ／らり太／チェムル）

COMMENT
ほぼ1チーム体制でのTOP5入りはお見事。「祐天寺」がトバして「ユキノ」がつなげて「ジョセフ」がシメる（!?）といった方程式が、今期はだいぶハマりました。

Video Game Music Laboratory

SPECIAL INTERVIEW

「ナイトストライカー＆サイバリオン　パーフェクトBOX」特別座談会　後編
開発スタッフ・コンポーザー・アレンジャー・プレイヤー　『サイバリオン』編

プレイもシナリオも千変万化「同じ物は二度作らない」

猿渡　まず、サイバリオンを開発するまでの経緯をお聞かせください。

ＭＴＪ　とあるシューティングゲームをゲームセンターで初めて遊んでいたら、大型の敵が発射するレーザーでいきなりやられて、「それはないだろう」と思ったんです。「一度やられたら分かるだろう、死んで学べ」という。ところが遊ぶ側というのは、もし子供だったら、100円握ってジュース飲みたいけれども、我慢してお金を入れていたかもしれない。それを「死んで覚えろ」というのは、作り手の傲慢かな、と思ったんです。それがきっかけで、「何でこういうゲーム作りをするのかな」と考えました。

当時、雑誌で攻略をやりましたよね。これはいい面もあるんだけど、反面、遊び手が発見する喜びとか楽しみをどこかで奪っているのかもしれない、そういう気持ちがあったんです。僕はそこに問題点を感じた。それで、「攻略できないゲームを作ろう」と、その時はっきり自分の中でコンセプトが決まったんです。要は「パターンゲームを作るのはやめよう」。「あらゆる要素について、全部パターン化しない」、「遊ぶたびに変わる」ということをメインに据えようということで。

これは編集をされている方なら分かると思うんですけれど、あらゆるデザインの根本にある要素として「変化と統一」があると思うんです。編集だけじゃなくて、色彩のデザインもそうなんだけど、ゲームも同じなんです。それだけではないのだけれど、その中の一つであると。特に変化ということについて、すべての要素に対して徹底して取り組もうということで、このゲームの基本が決まったんです。トラックボールを使うということはその後に出てきたことで、根っこの部分はその時点で決まってました。その上に論理的に積み重ねるやり方で作っていったということです。

猿渡　竜を操るとか、火を噴いてそれがいつまでも吐けるわけではない部分とか、そういったエッセンスの発想は？

ＭＴＪ　まず、新しい体験をさせる、ということが根本にあるんです。今まで遊んだことのないことを体験させてあげたい、ということが常にあって。

僕のゲームはそういう意味で、「同じ物を二度作らない」ということが根本にあるんです。だから一作一作が完成形で、その当時の技術（できる範囲内）でそのゲームを作ったらそれで終わり、次のをやる。そうでないと、作ってる側が面白くないし、遊ぶ方も「またか」ということで、次第に飽きてくると思うんですね。

猿渡　トラックボールの採用には紆余曲折があったんですか？

ＭＴＪ　いや、特には無かったですね。車のゲームであれば、ハンドルを動かすよりも大きく回したほうがアツくなる、そういうことですね。これも体を動かして遊んだという、動きの緩急があるような、ある時には止まったりだとか、ぐるぐる回すとかいう変化ですけれども。

T.J!++　ストーリーが相当数……103ありますよね。そのエンディング＋分岐。全部で219ものストーリーが用意されていますが、どこまでが狙ったものだったんでしょうか？

ＭＴＪ　まず先ほどのコンセプト――「変化」を徹底させるということで、最初に100以上作ろうと決めたんです。そう考えると、CHAPTER5まで作る必要があり、アーケードだとそのぐらいでちょうどいいかなという計算をしました。

当時夏休みでみんなが休んでいる時に、独り会社に出て、かなり没頭して……。このぐらいやらないと気が済まないということで、やりました。

VGM LAB EXTRA　『サイバリオン』は、87年にタイトーから発表された全方向スクロールアクションゲーム。竜の形をした自機をトラックボールで操り、敵の攻撃やトラップをかわしながら、入り組んだサイバーな迷宮を進んでいく。パターン要素が極限まで排除され、またプレイごとに展開が無限に変わるため、高得点を導き出すには確かな操作スキルと運が要求される。

「究極」を導き出すために必要な確かなスキルの裏付け

猿渡　当時、プレイヤーたちの盛り上がりの状況は、どんな感じだったんですか？

VAP　当時はＰＣ巣鴨の常連でしたが、ほかのプレイヤーがどんなゲームでもむちゃくちゃうまいわけですよ。普通のレバーとボタンのゲームはかなわないと感じてましたから、トラックボールだった『サイバリオン』をやり始めました。

　実戦編は運＋腕になるところがあって、最初は割と追いつかないなと思っていました。それで基礎編をやっていたんですが、基礎編をやり込んでいくとアイテムの回収がだんだんうまくなってくるので、それを実戦編に活用すれば……という感じで取り組んでました。途中2200～2300万ぐらいで自分が全国トップだったんですが、その後抜かれて、その先は追いつかない世界に入ったまま……今に至るという感じです。

猿渡　先ほどＭＴＪさんがおっしゃったように、パターン化ができないというところで、ハイスコアを狙うのはほかのゲームに比べれば相当難儀だったと思うんですが、どうでしたか？

VAP　最初はノーミスオールクリアできる実力をつけるのに数カ月かかって、そこからはゲームシステムを分析して、どれだけアイテムを無駄なく回収できるか、タイムを詰められるかですね。

MTJ　自分の中でも、昔はできた――そのぐらいまで上達しちゃうわけですよ。また、それぐらいまでやらないと、ダメだしね。ただ、未だにスコアが伸びているというのはすごいですよね。

「ダークかつストイック」アレンジは難産を伴うか？

T.J!++　音楽はどういう発注をされたんですか？

MTJ　Yack.さんは当時、新入社員で、いきなりああしてくれこうしてくれって、あんまり注文しなかったような気がします。ストーリーに合わせて、喜怒哀楽の起伏をつける要望を出したかったんだけど、容量やコストの問題とかいろいろあって……本当を言うとたくさん入れたかったんだけど、まずムリだと言われて半ばあきらめていた。

　でも、出来上がってきたら、「すごくいいのができた」ということで納得しました。

Yack.　実はもともと企画で入ったんですよ、私。企画をやるつもりで入ったら、サウンドになっちゃった。

MTJ　それでできちゃうのはすごいね。

T.J!++　サウンドに回されたのは、「譜面を書けたから」みたいなノリがあったんですか？

Yack.　当時のうちらがやってたことは、譜面を書いてそれを見ながらデータ化、って形だったんですよ。でも自分は譜面が書けないので、ダイレクトに打ち込んでました。

T.J!++　それを新アレンジで、メドレーでやっていただける、……そういう話につながるわけですが。

Yack.　「今やったらどうなるか」というノリにしたいという感じですよね。多分、アレンジするのってすごく難儀だと思うんですよ。

細江　難儀です（笑）。

Yack.　ただ、「当時作った人間だから『壊せる』でしょう」という、そういうアレンジができればな、と思ってます。

　当時のタイトーさんのゲームって、ストイックなものが多いんですよね。だから、その辺のダーク感が出せればいいなということと、「どこに何が来ても行けるんちゃう？」というのは意識していましたね。

熟成に至ったスピリットを観て、聴いて、感じてほしい

猿渡　では、読者の方に一言お願いします。

MTJ　今回、かなりの時を経てサウンドの方たちの完成形を聴くことができるということで、僕自身も非常に楽しみにしています、良いものが聴けるように期待しています。ファンの皆様方もぜひ楽しみにしていてください。

Yack.　昔のゲームってこんなんだったんですよって、ちょっとでも感じてもらえるとうれしいです。最近の企画さんって、自我の強い人を見かけないので、指針になれば面白いかな、と思います。

VAP　収録がこれからになるんですが、とりあえず頑張ります（笑）。あと、今こういうゲームを見たことがない人って、結構多いと思うんですよ。良いプレイをするように頑張ります。でもこれを見て、スコア抜かないでください（笑）。

T.J!++　頑張っていただくということで。

猿渡　長い時間ありがとうございました。

（敬称略　2007年10月3日、エンターブレインにて）

サイバリオン座談会完全版をアルカディアモバイルにて配信中です。まだまだ聞き足りないという方はぜひチェックしてください。

商品概要
●タイトル：
「ナイトストライカー＆サイバリオン パーフェクトBOX」
●ジャンル：
ゲームミュージック／DVD／資料集
●予価：
各¥12,800（税抜き）
¥13,400（税込み）
●仕様：
音楽CD2枚／映像DVD2枚／データCD1枚／収納BOX
●発売日：
2007年12月29日（土）
●企画・発売元：
株式会社スーパースィープ
●監修：
株式会社タイトー・ZUNTATA

PRESENT

スーパースィープ様より「ナイトストライカー＆サイバリオンパーフェクトBOX」と「ナイトストライカー特製キーホルダー」をセットで1名様にプレゼント！　詳しい応募方法は179ページの読者プレゼントをご覧ください。

PROFILE

（写真左から／敬称略）
■細江慎治（スーパースィープ）：作編曲家兼プロデューサー。アレンジを担当
■佐宗綾子（スーパースィープ）：作編曲家。アレンジを担当
■渡部恭久－Yack.－（STUDIO DUAL MOON）：『サイバリオン』を始め、物語性の強いコアな作風のサウンドを多数手がける
■MTJ：『サイバリオン』生みの親。ゲームデザイナー・ゲームスクール講師を経て、現在はネット上で「MTJゲームデザイナーズスクール」を運営
■長井（SSC-VAP）：プレイヤー。数々のゲームで全国トップを築き上げた、今なお現役のスコアラー

VGM LAB EXTRA
◆sweeprecord コミックマーケット73 出展のお知らせ◆　会場：東京国際展示場（東京ビッグサイト）
期間：2007年12月29日（土）～31日（月）／名称：「スーパースィープ ／クワイア」　場所：西地区4階（企業ブース）ブースNo.244
会場限定で「特製クリスタルキーホルダー（インターグレイEDITION）」と「ZUNTATA歴代ロゴステッカー」をプレゼント！

NEW RELEASE

Vol.1

ギルティギアII オーヴァチュア オリジナルサウンドトラック Vol.1
ギルティギアII オーヴァチュア オリジナルサウンドトラック Vol.2

発売元:ティームエンタテインメント

Vol.1　KDSD-00168,169・on sale!／価格:3,360(税込)
Vol.2　KDSD-00170・2008.1.1 on sale!／価格:2,940(税込)

Vol.2

© ARC SYSTEM WORKS

アーケードの2D格闘ゲーム人気を支える『ギルティギア』シリーズ。その続編として Xbox360にて発売された『ギルティギアII オーヴァチュア』のサウンドトラックが登場。ゲームサウンドは全て新しく録音されており、今までのギルティサウンドを継承したヘヴィでロックなサウンドと、新しく取り入れたオーケストラサウンドが融合し、ゲームの欠かせない一つの魅力になっている。

「オリジナルサウンドトラック vol.1」は、ストーリーを支える重要な役割を果たすシンフォニックサウンドを完全収録。そして「オリジナルサウンドトラック vol.2」では、ギルティギアより継承されたヘヴィでロックなサウンドを完全収録。すべてロックミュージシャンによって生レコーディングされた新しいサウンドです。さらにジャケットも作品のゼネラルプロデューサーである石渡太輔氏渾身の書き下ろしとなっている。この冬注目の2連作だ。

■収録内容(Vol.1　一部紹介)
Day
Castle
Trouble
TitleCall
Prologue
FirstImpact
Chase
Sign
Assault
Mind
ほか

■収録内容(Vol.2　一部紹介)
Keep Yourself Alive III (ソル優勢BGM)
Ride on Time (シン優勢BGM)
昼行灯 (イズナ優勢BGM)
Intellect, Reason, and the Wild (パラダイム優勢BGM)
The Mask Does Not Laugh (デッドエルフ優勢BGM)
Holy Orders (Be Just Or Be Dead) (カイ優勢BGM)
Worthless as the Sun Above Clouds (レイヴンBGM)
Misadventure (同キャラクター対戦BGM)
The Re-coming (ソルVSカイBGM)
Communication (シンVSカイBGM)
ほか

© SEGA

慌ててCDショップに走り出すな！このサントラはセガダイレクト専売商品だ！ネットでここ(http://segadirect.jp/)を調べるんだ!!

ダイナマイト刑事EX ORIGINAL SOUND TRACK

発売元:セガ

WM-0580・on sale!／価格2,525(税込)※セガダイレクト専売商品(http://segadirect.jp/)

1996年の登場から今なおコアな人気を誇る『ダイナマイト刑事』。今回は、そんな大人気アーケードゲーム最新作の楽曲を集めたサントラの登場です。戦いの舞台をアジアに移した『ダイナマイト刑事EX ～アジアンダイナマイト～』は、楽曲も全てアジアンテイスト！ エスニックな雰囲気を存分に楽しめます。更に今回は、『ダイナマイト刑事EX』だけでなく、内田ディレクターが手がけた、『ALIENFRONT』も収録！ 『ダイナマイト刑事』に負けず劣らずのパワーを持つ同ゲームのサントラ化は、まさにファン待望!? 『ダイナマイト刑事EX』ファン、『ALIENFRONT』ファン共に、垂涎のアイテムになることは間違いありません。

収録トラック数：45
■収録内容(一部紹介)
(※和訳タイトル)
TRACK 01 アジアの曙
TRACK 02 罪悪の町
TRACK 03 白黒の螺旋
TRACK 04 ダイナマイト刑事EXのうた
TRACK 05 足場の森
TRACK 06 蛇の目
TRACK 07 親方のために
TRACK 08 走る石像
TRACK 09 サイゴンの記憶
TRACK 10 酔漢の過去
TRACK 11 琵琶行 プロローグ
TRACK 12 何のための雑技？
TRACK 13 パンダを怒らせるな
ほか

VGM LAB EXTRA　次号予告:来月の3月号(No.94)では『ギルティギア』シリーズの石渡太輔氏のインタビューを予定しております。

ARCADE News Analyse

アーケード・ニュース・アナライズ

新タイトルの稼働開始ほど心躍るニュースはありません。年末から人気タイトルが稼働開始し、さらに2008年はアーケードゲームの節目となるであろう新規ビックタイトルや大作ゲームの続編の数々が控えています。うれしい悲鳴とはまさにこのことでしょう。

Event クイズ刺客を倒せ! 「アンサー×アンサー」、「アルカディア」期間限定コラボイベント開催中!!

http://anan.sega.jp/lounge_shikaku.html

Resume

■開催期間:2007年12月14日(金)～
2008年1月14日(月)

■参加方法:「全国対戦」をプレイ

※期間限定タイトルは現在のバージョンのみ表示が可能です。

実はアルカディアからの刺客の実力は大したことはない!? S、SSリーグでアルカディア刺客と出会ったあなたは、タイトルを獲得したも同然だ!

キッズからカップルからサラリーマンからゲーマー果ては主婦層にまで、その幅広いプレイヤーをもつ大人気クイズゲーム『ANSWER×ANSWER』。この冬、各メディアと大規模なコラボイベントが開催されている。それが「クイズ刺客を倒せ!!」だ!! このイベントはセガや各雑誌の編集者が「クイズ刺客」となり、全国のプレイヤーと対戦するというもの。そして、この「クイズ刺客」に勝つと、期間限定のスペシャルタイトル「クイズ刺客斬り」が手に入る! おまけに、獲得したタイトルは、ゲーム内で表示させることができるのだ!!

参加資格は全てのプレイヤーにあり、参加方法は通常の全国大会にエントリー。あとは「クイズ刺客」との対戦マッチメイクを待つだけだ。

我がアルカディアからも数名の刺客が各リーグに放たれている。いずれも腕自慢の者たちなので対戦の際は心して望んでほしい。

期間は現在開催中で2008年の1月14日まで。残された時間は多いわけではないが、ぜひチャレンジしてほしい。

タイトル数は「アルカディア クイズ刺客斬り」や「セガ クイズ刺客」などを含め全部で9種類、君は全刺客を倒し、全てのレアタイトルを獲得ことができるのか!?

さらに『ANSWER×ANSWER』ではさまざまなイベントが控えている。今後の動向に目が離せない!!

Event 可動フィギュアを体感!! 「リボルテック EXPO'07」開催される

http://www.organic-f.net/revoltech/

11月30日、12月1日の二日にわたりに東京・秋葉原UDX4階にある「東京アニメセンター」にて、オーガニックの「リボルテックEXPO '07」が開幕された。その完成度の高さから、今最も注目されている可動フィギュアとして海洋堂の「リボルテック」シリーズが一堂に展示された。

来客者は「リボルテック」シリーズの各フィギュアの持つ稼働性の高さを、直に触れる事により実感しており、会場の所々で感嘆の声が聞かれた。展示作品は多岐にわたり、シリーズの勢いを感じさせる展示会となっていた。

また、フロイラインリボルテックの発売予定に『THE IDOLM@STER』も含まれており、ゲーマーも要チェック!

(上)ビジネスデーと一般公開日の二日にわたりイベントは開催された。
(右)アーケード版『Fate/unlimited codes』の稼働が待たれる『Fate』からはリボルテックの新シリーズ「フロイラインリボルテック」第二弾として遠阪凛が出展された。

アルカノイドDS発売イベントに大山のぶ代さん登場!!

Event

http://www.taito.co.jp/csm/arkanoid_ds/

12月6日の『アルカノイドDS』の発売を受けて、7日、ソフマップ秋葉原アミューズメント館の8階イベントホールにてイベントが開催された。そのイベントに、知る人ぞ知るアルカノイド名人の大山のぶ代さんがゲストとして登場した。

大きな拍手で迎えられた大山さんは『アルカノイド』にまつわる、いくつものエピソードを披露。出会いは「忘れもしない1986年。たまたまテレビゲーム屋さんの前を通ったら、ピコンピコンと音楽が流れて来て、勇気が無くてその時は入れなかったが、気になって後日友達の息子さんと一緒に入って遊んでみたら、これがほんとに面白くて」、それが『アルカノイド』だった。始めはあまりお上手ではなかったらしいが、プレイし続けるうちに25万点をとって、それがうれしくてやめられなくなってしまったとのこと。仕事で地方へ行くたびに、まずゲームセンターを探してプレイしていたとも。

途中にプレスやファンの方々と大山さんが『アルカノイドDS』で対戦というイベントや、大山さんの著書とサイン色紙をかけたジャンケン大会など、終始和やかな雰囲気で進行していった。

イベントの締めのコメントとして大山さんは「ここに集まってくれた人はみんな赤の他人だけど、何かで繋がってるというのはうれしいですね。○○さん、とは分からなくても、『アルカノイド』が好きですぐに対戦できる。すごい時代に生きているなぁ、という感じがします。これからも『アルカノイド』を通じて仲良くやっていきましょう」と語り、再び大きな拍手とともにイベントは終了となった。

本誌「アルカディア」と「週刊ファミ通」のニュース担当と漫画家のみずしな孝之さんが大山さんと対戦。大山さんの提案によりステージに腰掛けて肩を寄せ合い和気あいあいな対戦となった。

パドルでのプレイ感覚はアーケードのモノと遜色がない。暇さあれば回し続けたいほどの好感触。タッチペンでのプレイも可能だが、ぜひパドルでのプレイを体感してほしい。

『センコロ』のチャンポがフィギュアで登場!

Release

http://maxfactory.cms.drecom.jp/

アーケードゲームファンの間で人気を博した対戦シューティングゲーム『旋光の輪舞』。ジャンル未定ながら続編『2（仮）』の開発も発表され、再び盛り上がりを見せている本ゲームより、新作でも活躍が予定されている勝気な元気っ子「ペク・チャンポ」がフィギュアとなっての登場です。

多彩なコスチュームの中から、最もインパクトの高いパイロットスーツがチョイスされて、チャンポの持つカワイさが最大限に演出されています。もちろんスケスケのワンピースは着脱可能となっております。

フィギュアの発売は2008年4月を予定。ゲーム本編の新作はこのアイテムを手に入れ待っていてほしい。

商品名:ペク・チャンポ
発売月:4月
価格:5800円(税込)
原型師:タナカマサノリ
発売元:マックスファクトリー
販売元:グッドスマイルカンパニー
原型スケール:1/8
原型サイズ:14cm

PRESENT!
マックスファクトリー様よりペク・チャンポフィギュアを3様にプレゼント! 詳しい応募方法は179ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

グッドスマイルカンパニー・マックスファクトリー新作発表

Release

http://www.goodsmile.info/

来年の2008年2月、3月に発売される商品から一部を紹介。

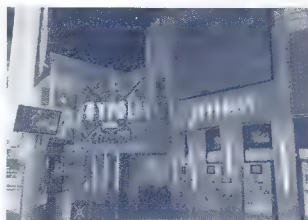
まず、マックスファクトリー、『ギルティギア』シリーズ第二弾としてブリジットの登場。女装少年という特殊な設定から根強いファンも多いブリジット。ポップでキュートな造形を得意とする原型師かわにしけん氏の個性を適度に盛り込みつつ、その中性的な魅力が完全再現されている。可愛さと凛々しさを兼ね備えた造形を楽しめる作品となっている。

アーケードでその稼働が待たれている『Fate/unlimited codes』だが、シリーズの『Fate/stay night』からセイバーオルタが登場。

また、アーケード関係以外の作品ではあるが大人気『らき☆すた』や『涼宮ハルヒの憂鬱』なども登場。注目のラインナップとなっている。

Event 東京ジョイポリス特別アトラクション『PRISONBREAK ーアウトブレイクー』

http://sega.jp/joypolis/tokyo/

「東京ジョイポリス」では、日本でも人気の海外テレビドラマ「PRISONBREAK」をモチーフにした脱出型最新ウォークスルーアトラクション『PRISONBREAK ーブレイクアウトー』が稼働中です！ ストーリーは、オリジナルで展開！ あなたは囚人として投獄され、牢屋に監禁されてしまいます。そんな時、大きな暴動が発生！ 大混乱の中、危険な犯罪者や極悪警備員たちに見つからないようにセキュリティの厳しい刑務所から一刻も早く脱出しなければなりません。果たして無事に脱出することができるのか……？ 鉄格子や独居室などドラマに登場するセットやシーンを再現し、臨場感あふれる雰囲気の中、いろいろな仕掛けが次々と展開されます。まるで実際のドラマの登場人物になったかのようなスリリングで緊張感あふれるサバイバルゲームをぜひお楽しみください！

年末年始も数多くのイベントが開催されるジョイポリス、まだ行ったことのない人はぜひ！

Resume

料金：600円

※パスポートも利用可能です。

本家海外ドラマの『PRISONBREAK』は、無実の罪で収監されている兄を脱獄させるべく、弟のマイケルが奮闘する物語。現在アメリカでは第3シリーズが好調。本ドラマが好きな人ならばこのアトラクションを体感しない手はないぞ!!

PRESENT!

セガ様より東京ジョイポリスのパスポートを5組10名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は179ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event ナンジャタウン年末イベント『ナンジャ・カウントダウンパーティー 2008』

http://www.namja.jp/

“思い出とトキメキのテーマパーク”「ナムコ・ナンジャタウン」（東京都・池袋）では、大晦日から新年午前5時までは1年に1度のオールナイト営業をします。

ナンジャタウンのメインキャラクターの「ナジャヴ」＆「ナジャミー」達が繰り広げる大晦日限定のスペシャルステージ、懐かしのヒットパレードなど、歌う！ 踊る!! 楽しいショーステージが開催。さらに、アメリカニューヨークから、世界を股に掛けた大道芸人Jeremy Eaton（ジャーミー・イートン）もやって来る。大道芸パフォーマンス開催時間は31日は20時から、1日深夜は午前0時半からとなっている。

新年1月1日午前0時には、シャンパンや日本酒の“振る舞い酒”も登場し、カウントダウンコールとともに、新年を園内全体でお祝いします。1時からは日本全国の美味しいものやナンジャタウングッズなどが当たる「大抽選会」も開催します（参加無料／参加資格は中学生以上となります）。

31日には大晦日限定メニューとして年越しソバなどが販売されるぞ!!

当然、大晦日以外でも「祝メニュー」として、期間限定の福袋や限定メニューが登場します!!

PRESENT!

ナムコ様よりナンジャタウンのパスポートを5組10名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は179ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

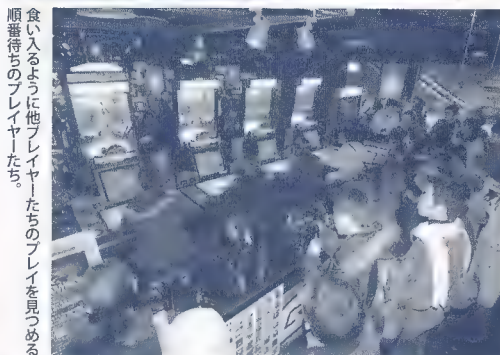
Event 期待の新作『LORD of VERMILION』のロケテ開催される!!

http://www.square-enix.co.jp/lov/

先月号で告知したように、2007年12月7日より、都内数カ所でロケテストが開催された『ロード オブ ヴァーミリオン』。やはり注目度は高く、前日の閉店後から並んだ強者も出た。あまりにも反響が大きかったため、予定されていた実施店舗以外に、ロケテスト開催店舗を追加したほどだ。

ロケテスト開始から数日はチュートリアルをプレイする初プレイのプレイヤーが多かったが、日程の後半では、デッキを構築してきたプレイヤーたちが対戦する姿も見られるようになってきた。

稼働はもう少し先のため、再び体験するチャンスは訪れることだろう。アルカディアでも、次号で詳しくお伝えする予定なので、お楽しみに！

初日開店前の池袋ギーゴ前。この一団が入店した段階で、夕方5時ごろまでの整理券が一瞬ではけた。

食い入るように他プレイヤーたちのプレイを見つめる順番待ちのプレイヤーたち。

Info アルカディア編集部 編集者募集のお知らせ

http://www.enterbrain.co.jp/

アルカディア編集部では、編集者を募集しています。ゲーム攻略し記事を書くライターではなく、企画立案、進行管理、その他の編集作業を行う「編集職」の募集です。モバイルコンテンツであるアルカディアモバイルとの連携もあります。応募資格は20～30代の男女。学歴は問いません。

応募方法は、HPをご覧の上、下記の書類を弊社までお送りください。

1. 履歴書
2. 職務経歴書
3. 「過去手掛けてきた作品」、「志望理由」「当編集部で何がしたいのか」

〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
「アルカディア編集スタッフ募集係」宛

アーケードゲームが好きで業界の発展に貢献したいという方の応募をお待ちしています。

ARCADIA PRESENT

2008年1月31日(木)当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼントのナンバーを明記してご応募ください。同一のプレゼントに応募者が多数居た場合は抽選の上、当選者を決めさせていただきます。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。
※商品の発送は締め切りから1〜2カ月かかることがありますのでご了承ください。

メーカー年賀状について

読者プレゼントは今月号166ページから掲載されている、メーカー様からの年賀状と併せて応募できます。応募方法はアンケートハガキのプレゼント番号記入欄に希望する年賀状の番号と、プレゼントのアルファベットを記入するだけでOK（ただし当選するのはどちらか一方となります）。

バンダイナムコゲームス様ご提供

A ナンジャタウンパスポート 5組10名様

セガ様ご提供

B 新世紀エヴァンゲリオン　ハイグレードBUNNYフィギュア　2種セット3名様

C ダイナマイト刑事EX ORIGINAL SOUND TRACK　3名様

D 東京ジョイポリスパスポート 5組10名様

マックスファクトリー様ご提供

E 『旋光の輪舞』ベク・チャンポ 3名様

スクウェア・エニックス様ご提供

F 『LORD of VERMILION』ポスター 3名様

KONAMI様ご提供

G 『オトメディウス』フィギュアコレクションVol.1 2種セット1名様

H 『オトメディウス』Bigドール 2種セット1名様

バンプレスト様ご提供

I 機動戦士ガンダムDX ハイスケールモデル 3名様

タイトー様ご提供

J 伝染るんです。かわうそ君SLぐったりぬいぐるみ　各1名様

K アルカノイドDS パドル同梱版　3名様

ティームエンタテインメント様ご提供

L ギルティギア2 オーヴァチュアオリジナルサウンドトラック Vol.1 3名様

スーパースィープ様ご提供

M ナイトストライカー&サイバリオン パーフェクトBOX」& ナイトストライカー特製キーホルダー 1名様

編集部提供

N アルカディア特製図書カード　10名様

P プレイステーション・ポータブル　2名様

Q ニンテンドーDS Lite 2名様

※PSP、DSともに色は選べません

ゲームセンターイベントリスト

今月号でついに闘劇'08の種目が決定した。出場予定のタイトルがあるのなら、イベントリストをチェックしてたくさんのプレイヤーと対戦しに行ってみよう！

北海道

★スガイディノス帯広

帯広市白樺16条西2丁目 ☎0155-38-2811
http://www5b.biglobe.ne.jp/~siroma/teikitaikai.htm/

日付	時間	イベント
1/5	19:30	MBAC Ver.B2 大会
1/12	19:30	頭文字D Ver.4 大会
1/13	19:30	WCCF 大会
1/19	19:30	鉄拳6 大会
1/20	19:30	三国志対戦3 大会 ◆ルールは店内告知、参加費500円
1/26	19:30	VF5 公式大会
1/27	19:30	WCCF 大会

★スガイコトニ

北海道札幌市西区琴似3条1丁目1-20 ☎011-640-2345
http://hp.kutikomi.net/gameibento/

日付	時間	イベント
1/26	13:00	ギターフリークスＶ４ 大会
1/26	15:30	ドラムマニアＶ４ 大会

※詳細はHPをご覧下さい

宮城県

★ネオジオボウル 仙台名取店

名取市飯野坂字土城堀143 ☎022-383-1811

日付	時間	イベント
1/14	17:00	クイズマジックアカデミーⅣ 大会
1/19	26:00	戦場の絆 大会
1/26	26:00	戦場の絆 大会
1/27	16:00	頭文字D Ver.4 大会

※詳しくは店内POPをご覧下さい。

★サム・ワン

柴田郡村田町大字沼辺牡丹山42-1 ☎0224 52-1868
http://location.sega.jp/loc_web/sam_1.html

日付	時間	イベント
1/13	19:00	VF5 公式大会 ◆公式大会ルールにて実施

茨城県

★桜の牧アミューズパーク

茨城県水戸市小吹町2062-3 ☎029-244-9900
http://www37.tok2.com/home/sakuranomakiap/

日付	時間	イベント
1/5	20:00	第2回鉄拳6 大会 ◆参加費100円
11/11	18:00	GGXX Λ CORE 対戦会 ◆参加費300円
1/12	21:00	VF5 Ver.C 公式大会 ◆参加費100円
1/18	19:00	GGXX Λ CORE 対戦会 ◆参加費300円
1/27	15:00	GGXX Λ CORE 大会 ◆参加費100円

★プレビジョイカム石岡店

石岡市八軒台3214-1 ☎0299-22-6758

日付	時間	イベント
1/6	15:00	第2回茨城チャンピオンズカップ MBAC 予選 ◆2on2形式。闘劇ルール。
1/19	18:00	第２回茨城チャンピオンズカップ GGXX Λ CORE 予選 ◆2on2形式。闘劇ルール。

★アミューズメント コーラルパーク 土浦店

土浦市大和町2-1 Patioビル2F ☎029-835-5689

日付	時間	イベント
日付に8･9の付く日	終日	当店最強イベント「パークの日」 ◆店内各種ゲームがサービス設定。
1/5	16:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会 ◆定員32名。
1/12	16:00	クイズマジックアカデミーⅣ 大会 ◆定員32名。
1/19	18:00	湾岸ミッドナイトMT3 大会 ◆定員32名。
1/26	20:30	鉄拳6 大会 ◆定員16名。
1/27	19:00	VF5 公式大会 ◆定員64名

※各大会エントリーは1週間前から。詳細は店内POPにて

埼玉県

★キャラゲット深谷店

深谷市上柴町西4-12-1 ☎048－573-3951

日付	時間	イベント
毎週月曜	終日	麻雀格闘倶楽部6 イベントDAY ◆100円2クレジット設定
毎週火曜	終日	ポップンミュージック15 イベントDAY ◆100円2クレジット設定
毎週水曜	終日	太鼓の達人10 イベントDAY ◆100円2クレジット設定（1クレジット2曲設定）
毎週木曜	終日	頭文字D Ver.4 イベントDAY ◆プレイ料金100円2クレジット（免許の発行と更新は通常料金）
1/3･13･20	未定	ドラゴンクエストモンスターバトルロード 公式大会 ◆メーカー公式HP･店内ポスターでご確認ください
1/6･26	未定	古代王者恐竜キング 公式大会 ◆メーカー公式HP･店内ポスターでご確認ください
1/13･14･26	未定	ワンタメミュージックチャンネル CMクイーンコンテスト ◆メーカー公式HP･店内ポスターでご確認ください
1/14	未定	NARUTO ナルティメットミッション 公式大会 ◆メーカー公式HP･店内ポスターでご確認ください
1/14	未定	VF5 公式大会 ◆18歳未満の方は参加できません。参加費100円
1/20	未定	たまごっちコンテスト 公認コンテスト ◆メーカー公式HP･店内ポスターでご確認ください
1/27	未定	ドラゴンボールZ爆裂インパクト「爆裂天下一武道会」 ◆メーカー公式HP･店内ポスターでご確認ください
未定	終日	VF5 談合（みんなで）できるモン ◆ビンゴフェスタ期間内限定イベント 参加費プレイ料金のみ

★埼玉POPY

埼玉県さいたま市岩槻区城町1-7-43 ☎048-757-0994
http://www.popy.tv/saitama/

日付	時間	イベント
1/5	19:00	第6回キン肉マン廃人オリンピック ◆参加費100円
1/12	14:00	第二回教授選 ◆SCⅢ3on3。参加費100円
1/13	15:00	G-3 埼玉 ランバト ◆GGXX Λ CORE。参加費100円
1/14	15:00	KOF月間王座争奪戦1月 ～98～ ◆KOF98 3on3。参加費100円
1/14	98大会終了後開始	KOF月間王座争奪戦1月 ～2002～ ◆KOF2002 3on3。参加費100円
1/19	21:00	第1回 プレAKIRA杯 ◆参加費100円
1/20	15:00	第二回統一王座決定戦～埼玉最強決定戦～ ◆SFⅢ3rd。参加費100円
1/26	22:00	第53回プレ軍総杯 ◆鉄拳6 3on3。参加費100円
1/27	15:00	G-3 埼玉 ランバト ◆GGXX Λ CORE。参加費100円

千葉県

★アミューズメントエース津田沼

船橋市前原西2-15-1 ☎047-475-8918

日付	時間	イベント
1/20	12:00	アヴァロンの鍵-弐- スターターデッキバトル24 ◆参加費500円、定員24名、レア8枚制限あり、受付方法及び詳細はhttp://avalonsgate.netをご参照下さい。
1/27	15:00	アクエリアンエイジオルタナティブ ブレイカーズデッキバトル5 ◆参加費300円、定員24名、レア1枚制限あり、受付方法及び詳細はhttp://projectag.netをご参照下さい

★メッセ102四街道

四街道市四街道1-2-1 チェリープラザビル 1F ☎043-424-6070
http://messe102.com/

日付	時間	イベント
1/4	終日	MBAC Ver.B2 フリープレイ
1/5	終日	アルカナハートFULL フリープレイ
1/11	19:00	GGXX Λ CORE フリープレイ ◆参加費100円
1/12	終日	MBAC Ver.B2&アルカナハートFULL フリープレイ
1/13	終日	SFⅢ3rd&ハイパーストⅡ フリープレイ
1/18	終日	鉄拳6 フリープレイ
1/20	終日	ハイパーストⅡ フリープレイ
1/25	終日	GGXX Λ CORE フリープレイ
1/26	終日	MBAC Ver.B2 フリープレイ
1/27	未定	SFⅢ3rd『千葉最強決定戦』 ◆開催時間及び参加資格等は、HPをご覧下さい

★ゲームセンターラッキー千葉店

千葉市中央区中央2-3-16マルエイ第7ビル1～3F ☎043-227-6447
http://www.lucky-net.co.jp/tibaten/index.htm

日付	時間	イベント
未定	未定	鉄拳6大会 ◆日程については店頭かHPをご覧下さい。
月～金	終日	ポップン15 フリープレイ ◆300円で1台を1時間貸し切り
週替り	終日	対戦格闘ゲームフリープレイ ◆参加費300円 詳細は店頭かHPをご覧下さい

東京都

★アミューズメントスペースUFO 八王子

八王子市三崎町2-9 三崎町ビル1F ☎042-627-8188

日付	時間	イベント
1/5	15:00	MBAC Ver.B2 ランバト 大会
1/6	15:00	第12回ストⅢ3rd 3on3 大会
1/12	15:00	第6回KOFMIA 大会
1/20	15:00	MBAC Ver.B2 ランバト 2on2 大会
1/26	15:00	第3回ギタドラ セッション 大会
1/27	15:00	第29回GGXX Λ CORE 3on3 大会

※セッション 大会は参加費100円。そのた参加費50円

★池袋GiGO

豊島区東池袋1-21-1 ☎03-3981-6906
http://location.sega.jp/loc web/ikebukuro_gigo.html

日付	時間	イベント
1/6	14:30	パワースマッシュ３ シングルトーナメント ◆タイブレイク有り。カード必須。定員32名
1/10	19:00	GGXX Λ CORE ランバト 12th GIG 1stラウンド ◆キャラクター途中変更なし。
1/13	14:30	ぷよぷよ通 シングルトーナメント
1/14	19:00	鉄拳6 シングルトーナメント ◆カード必須。
1/17	19:00	GGXX Λ CORE ランバト 12th GIG 2ndラウンド ◆キャラクター途中変更なし。
1/20	14:30	MBAC Ver.B 2on2大会 ◆同キャラ不可。
1/24	19:00	GGXX Λ CORE ランバト 12th GIG 3rdラウンド ◆キャラクター途中変更なし。
1/27	19:00	VF5 Ver.C 店舗公式大会 ◆カード必須。定員64名
1/28	19:00	鉄拳6 3on3 大会 ◆カード必須。6チーム限定
1/30	19:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 トーナメント ◆禁止機体あり。引き分けは両者失格
1/31	19:00	GGXX Λ CORE ランバト 12th GIG 4thラウンド ◆キャラクター途中変更なし

★大久保アルファステーション

新宿区百人町2-17-2 アルファビル B1～3F ☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/

日付	時間	イベント
1/6	15:00	ガンダムSEED DESTINY 大会 ◆コストオバー禁止。チーム内の同機体禁止。「ノワール」使用禁止。「プロビ」、「レジェンド」は1チーム1機まで
1/12	15:00	幕末浪漫第二幕 月華の剣士 第二回ランキングバトル ◆参加料200円 4ブロックのトーナメント方式
1/13	17:00	鉄拳6 大会 ◆「闘劇'07」の「鉄拳DR」ルールで開催
1/19	15:00	餓狼MOW フリープレイ＆大会 ◆参加料500円
1/20	15:00	MBAC Ver.B2 大会 ◆シングル戦以外は「闘劇 07」ルールで開催
1/27	15:00	マーヴルvs.カプコン２ 大会
1/27	15:15	GGXX Λ CORE 大会 ◆参加料100円

★ムー大陸 立川店

立川市幸町1-35-7 ☎042-538-7295

日付	時間	イベント
1/4	18:00	GGXX Λ CORE フリープレイ
1/11	18:00	鉄拳6 フリープレイ
1/14	20:00	ＶＦ５ 公式大会 ◆参加費100円。エントリー受付19 30
1/18	20:00	鉄拳６ 店舗大会
1/25	18:00	ガンダムSEED DESTINY フリープレイ
1/29	18:00	キン肉マンマッスルグランプリ2 フリープレイ

★ゲーム イン サクラ

豊島区巣鴨1-20-10 宝生第一ビル 2F ☎03 3944-0252

日付	時間	イベント
毎週日曜	13:00～18:00	SF3rd フリープレイ対戦会 ◆参加費100円/1時間

※詳細はhttp://www.game-sakura.com/

★ツインスタージオスセガ

新宿区神楽坂2-11 第二カグラヒルズ ☎03-3260-7253
http://location.sega.jp/loc_web/twinstar_g.html

日付	時間	イベント
1/13	18:00	VF5 公式大会 ◆16歳未満及び制服着用での参加不可
1/19	19:00	WCCF 第8回ジオスカップ ◆U-5、16歳未満及び制服着用での参加不可

★ゲーム ニュートン

板橋区志村3-24-3 ☎03-3558-9766

日付	時間	イベント
1/12	20:00	SFⅢ3rd ランバト
1/20	17:00	ソウルキャリバーⅢAESCN ランバト
1/26	20:00	SFⅢ3rd ランバト

★ゲーム ニュートン 大山店

板橋区大山町25-8 野口ビルB1 ☎03-3554-2668

日付	時間	イベント
1/6	17:00	ソウルキャリバーⅢAESCN ランバト
1/12	20:00	スーパーストⅡランバト
1/13	18:00	アルカナハートFULL! 3on3 大会
1/19	19:00	VF5 第6回大山祭 ◆3on3、チームは当日ランダム抽選
1/20	17:00	北斗の拳 大会
1/26	17:00	鉄拳6 大会
1/27	17:00	MBAC Ver.B2 大会

★石神井公園駅前センター

練馬区石神町3-24-9 山喜ビル2F ☎03-5393-6284
http://www12.plala.or.jp/shiku_i-ekimae/

日付	時間	イベント
1/13	19:00	ソウルキャリバーⅢAEランバト
1/26	19:00	鉄拳6 3on3 大会

★Boo-BossBoss 吉祥寺店

武蔵野市吉祥寺本町1-24-5吉祥寺ライトヒルト1F ☎0422-23-3211
http://www.boobossboss.com/kichijoji.html

日付	時間	イベント
1/27	17:00	クイズマジックアカデミーⅣ 大会

★G-PORTラスベガス

新宿区歌舞伎町1-21-7 地球会館1F ☎03-5291-9770
http://www.jp-l.co.jp/g-portlas/

日付	時間	イベント
1/5	19:00	第6回ハイパーストⅡ 大会
1/6	16:00	第5回VF5 公式大会 ◆ICカード必須
1/11	20:00	鉄拳6 第3回ランバト ◆ICカード必須
1/12	17:00	第5回KOF2002 大会
1/13	15:00	第5回KOF98 大会
1/14	16:00	第2回マーブルvs.カプコン2 大会
1/19	17:00	第6回GGXX ∧ CORE 大会
1/25	20:00	鉄拳6 第4回ランバト ◆ICカード必須
1/26	16:00	第6回ガンダムSEED DESTINY大会
1/27	15:00	第3回KOF11大会

※詳細はhttp://www.jp-l.co.jp/g-portlas/

神奈川県

★クラブセガ相模大野

相模原市相模大野3-13-2フレスコビル2F ☎042-741-8195
http://location.sega.jp/loc_web/cs_sagamiohno.html

日付	時間	イベント
1/14	19:00	VF5 公式大会 ◆定員32名

★CLUBSEGA綱島

横浜市港北区綱島西2-6-29 ☎045-547-1199
http://location.sega.jp/loc_web/cs_tsunashima.html

日付	時間	イベント
1/28	18:00	VF5 公式大会 ◆定員64名

新潟県

★新潟POPY

新潟市江南区山二ツ649-1 ☎048-757-0994
http://www.popy.tv/

日付	時間	イベント
1/5	19:00	鉄拳6「INKT」戦 ◆参加費100円
1/6	13:00	GGXX ∧ CORE 2on2 大会 ◆参加費100円
1/11	19:00	GG定例会 ◆定額制フリープレイ
1/12	19:00	VF5 2on2 大会 ◆参加費300円
1/25	19:00	GG定例会 ◆定額制フリープレイ

★ゲームセンター テクノポリス

長岡市要町1-8-50 ☎0258-33-1516
http://www.kisnet.or.jp/~otake/tecnopolis.html

日付	時間	イベント
1/6	19:00	第19回ガンダムSEED DESTINY 連ザ2 チーム ◆2on2 チームバトル
1/14	19:00	第2回鉄拳6 大会
1/19	19:00	第6回 MBAC Ver.B2 ランバト ◆キャラ、エントリーネームの途中変更禁止
1/20	17:30	第11回 VF5 公式大会 inテクノポリス ◆定員64名

※ 参加費100円。当日30分前エントリー可

富山県

★アミューズメント アズプレス

富山市大島1-24 ☎076-423-2890
http://ip.tosp.co.jp/i.asp?I=azpress

日付	時間	イベント
1/1	20:00	鉄拳6 福袋争奪バトル
1/2	20:00	VF5 福袋争奪バトル
1/4	21:00	鉄拳6 ランバト
1/5	20:00	ハイパーストⅡ 福袋争奪バトル
1/12	20:00	リアルバウト餓狼伝説2 大会
1/19	20:00	鉄拳6 ハリソン杯
1/25	21:00	鉄拳6 ランバト
1/26	21:00	VF5 公式大会

三重県

★ビッグジョイ鈴鹿

鈴鹿市磯山3-3-1 ☎059-388-9000

日付	時間	イベント
1/20	12:00	アヴァロンの鍵-弐- スターターデッキバトル24 ◆参加費500円、定員24名、レア8枚制限あり、受付方法及び詳細はhttp://avalonsgate.netをご参照下さい。

滋賀県

★アミューズメントジャングルクラブ堅田店

大津市今堅田2丁目39-22 ☎077-573-7717

日付	時間	イベント
1/12	21:00	VF5 公式大会 ◆参加費100円
1/20	20:00	頭文字D Ver.4 大会 ◆参加費100円
毎週金曜	20:00	WCCF ベルベーゼッ杯 ◆参加費1000円

京都府

★ゲームスペース プラニー

宇治市広野町西裏100番地 ☎0774-43-9030

日付	時間	イベント
1/5	14:00	頭文字D Ver.4 100円2クレ設定イベント
1/6	14:00	鉄拳6 大会
1/12	14:00	頭文字D Ver.4 100円2クレ設定イベント
1/13	14:00	アルカナハートFULL！ 大会
1/19	14:00	頭文字D Ver.4 100円2クレ設定イベント
1/20	14:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
1/26	14:00	頭文字D Ver.4 100円2クレ設定イベント
1/27	14:00	MBAC Ver.B 大会

★西院コットンクラブ

京都市右京区西院三蔵町12番地 ☎075-595-1136

日付	時間	イベント
1/27	19:00	VF5 公式大会 ◆定員64名

★下鴨ヒーロータウン

京都市左京区下鴨高木町46 ☎075-712-4367

日付	時間	イベント
1/6	12:00	ガンダム0083カードビルダー 大会
1/13	15:00	GGXX ∧ CORE 大会
1/18	22:00	ガンダム0083カードビルダー 大会
1/20	15:00	KOFMIA 大会
1/25	25:00	鉄拳6 大会
1/27	15:00	クイズマジックアカデミーⅣ 大会

★スーパーヒーロー山科

京都市山科区御陵鳥ノ向町2番地 ☎075-502-5675

日付	時間	イベント
1/6	17:00	MBAC Ver.B 大会
1/13	17:00	GGXX ∧ CORE 大会
1/20	17:00	MBAC Ver.B 大会
1/27	17:00	鉄拳6 大会

★ネオアミューズメントスペース a-cho

京都市中京区寺町通四条上ル東大文字町302-303 A-Breakビル 2F ☎075-251-2323
http://www.a-cho.com/

日付	時間	イベント
1/10	19:00	GGXX ∧ CORE 第137回関西ランバト
1/12	14:00 16:00 17:00	「ALL CAPCOM Historical-vsgame Olympic」1日目 カプコンvs.SNK2 マーブルvs.カプコン2 ストリートファイター ZERO3
1/13	12:00 13:30 15:00	「ALL CAPCOM Historical-vsgame Olympic」2日目 ストⅢ3rd V.セイヴァー スーパーストⅡX
1/19	17:00	鉄拳6 2on2 大会
1/24	19:00	GGXX ∧ CORE 第138回関西ランバト

大阪府

★アミューズメントパーク エルロフト

茨木市宇野辺1-4-3 ☎0726-23-7161

日付	時間	イベント
1/14	20:00	VF5 公式大会
1/20	19:00	頭文字D Ver.4 大会
1/25	24:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
毎週土曜	25:00	WCCF 大会

※詳しくは店内POPをご覧下さい

★エンジョイパラダイス

東大阪市長栄寺7-3 ☎06-6788-3500

日付	時間	イベント
1/6	15:00	MBAC Ver.B 大会
1/13	18:00	VF5 公式大会
1/20	15:00	クイズマジックアカデミーⅣ 店内対戦大会
1/27	18:00	鉄拳6 大会

※変更になる場合もございますので 店舗にて御確認下さい。

★ゲームプラザVIP 茨木店

茨木市双葉町3-2 双葉ビル1F ☎072-633-4818
http://www.asmo-am.co.jp/ibaraki_vip/

日付	時間	イベント
1/6	15:00	MBAC Ver.B2 大会
1/12	終日	月華2 対戦会[2クレ]
1/13	15:00	カプコンvs.SNK2 大会
1/20	15:00	GGXX ∧ CORE 大会
1/26	18:00	V.セイヴァーゲーム大会
1/26	終日	V.セイヴァー対戦会[2クレ]

★ゲームプラザ OKAⅢ

高槻市城北町2-11-2 ☎0726-71-5123

日付	時間	イベント
1/6	18:00	GGXX ∧ CORE 大会
1/9	20:00	三国志大戦3 店内大会
1/12	16:00	VF5 公式大会
1/13	18:00	MBAC Ver.B 大会
1/16	20:00	ベースボールヒーローズ 店内大会
1/20	18:00	キン肉マンマッスルグランプリ2 大会
1/23	20:00	三国志大戦3 大会
1/27	18:00	鉄拳6 大会
1/30	20:00	ベースボールヒーローズ 店内大会
毎週金曜	21:00	クエストオブD 大会
毎週土曜	21:00	WCCF ウルフ杯
毎週日曜	15:00	ガンダムSEED DESTINY 大会

★KO-HATSU（コーハツ）

大阪市北区天神橋2丁目2-21 コーハツビル 1F ☎06-6352-3007
http://www.ko-hatsu.com/

日付	時間	イベント
1/6	16:00	第50回ザ・ランブルフィッシュ2 大会
1/13	16:00	第11回キン肉マンマッスルグランプリ2 大会
1/19	17:00	第2回鉄拳6 大会
1/20	16:00	第51回ザ・ランブルフィッシュ2 大会
1/26	19:00	SCNソウルキャリバーⅢAE ランバト
1/27	16:00	第12回キン肉マンマッスルグランプリ2 大会
毎週月曜	18:00	キン肉マンマッスルグランプリ2 定額フリープレイ対戦会 ◆参加費500円

★チャレンジャー ABABA天神橋店

北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F ☎06-6357-6677
http://www.challenger.jp/

日付	時間	イベント
1/6	17:00	MBAC Ver.B 大会
1/13	17:00	ガンダムカードビルダー0083 大会 ◆参加費300円、定員16名
1/20	17:00	鉄拳6 大会 ◆参加費100円
1/27	17:00	GGXX ∧ CORE 大会

※エントリー受付は16:30までとさせていただきます。

★チャレンジャー関大前店

吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072
http://www.challenger.jp/

日付	時間	イベント
1/4	18:00	鉄拳6 大会
1/5	18:00	三国志大戦3 大会
1/11	18:00	MBAC Ver.B 大会
1/12	18:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
1/18	18:00	鉄拳6 大会
1/19	18:00	VF5 公式大会
1/25	18:00	MBAC Ver.B 大会
1/26	18:00	三国志大戦3 大会

★ハイテクランドセガアビオン

大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビルB1～2F ☎06-6645-7692
http://location.sega.jp/loc_web/h_s_avion.html/

日付	時間	イベント
1/14	14:30	鉄拳6 大会 ◆定員32名。
1/27	14:30	餓狼伝説SPECIAL大会 ◆定員32名。

★ゲームスペース ベガス

大阪市北区天神橋4-12-24

日付	時間	イベント
1/26	19:00	鉄拳6 大会

兵庫県

★セガ 三宮 SANX

神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5高架下 404～407 ☎078-271-0335
http://location.sega.jp/loc_web/sannomiya_thanks.html

日付	時間	イベント
1/5	19:00	バーチャロンオラタン5.66 大会
1/6	15:00	侍魂天下一剣客伝 ランバト【第六期関西番付第一幕】
1/13	15:00	餓狼MARKOFTHEWOLVES大会【BEATBY1】
1/13	16:00	VF5 公式大会【FIGHT13】 ◆参加費100円
1/20	15:00	侍魂天下一剣客伝 ランバト【第六期関西番付第二幕】
1/20	18:00	キン肉マンマッスルグランプリ2 大会【6R】 ◆参加費100円
1/27	18:00	MBAC Ver.B2 大会【ACT11】 ◆参加費100円
毎週土曜	15:00	GGXX ∧ CORE ランバト【第6期ACCENTCORE】

※日程変更の場合もございますので、参加前には当店HPをご参照下さいませ。

Event Pick Up!

カプコンタイトル勢揃いの大規模イベント開催!!

1月12日・13日にはネオアミューズメントスペース a-choにて、カプコン格ゲー祭「All CAPCOM Historical-vsgame Olympic」が開催される。
この大会はカプコンの格闘ゲーム6タイトルで対戦を行い、各大会の結果に応じて獲得されたポイントの合計が最も高かったプレイヤーが優勝となる。対戦形式は全て1on1、大会開始後の使用キャラ変更不可。タイトル別のルール詳細についてはwebで確認してみよう。

アドレスはこちら
【http://www.a-cho.com/ac/200801_06/capcom200801.html】

奈良県

★キャノンショット
奈良市二条町2-4-14 ☎0742-35-3208

1/5	15:00	頭文字D ver.4 大会
1/6	20:00	ガンダム0083カードビルダー 大会
1/12	19:00	GGXX ∧ CORE 大会
1/13	15:00	MBAC Ver.B 大会
1/19	15:00	湾岸ミッドナイトNT3 大会
1/20	20:00	ガンダム0083カードビルダー 大会
1/26	19:00	GGXX ∧ CORE 大会
1/27	15.00	クイズマジックアカデミーⅣ 大会
毎週日曜	終日	頭文字D Ver.4 100円2クレ設定イベント

★セガワールド阪奈スポーツガーデン
生駒市辻町480-1 ☎0743-73-9379
http://location.sega.jp/loc_web/sw_hanna_sg.html

1/11	21:00	VF5 公式大会 ◆参加定員64名。参加費100円

鳥取県

★スーパーヒーロー倉吉
倉吉市見日町633 ☎0858-23-5255

1/12	20:00	頭文字D Ver.4 大会
1/14	20:00	鉄拳6 大会
1/19	20:00	三国志大戦3 大会
1/26	20:30	VF5 公式大会

島根県

★今出屋鉄拳塾
松江市美保関町七類1520 ☎0852-72-2550

毎週金曜	9:30	鉄拳6 シングルトーナメントランバト

★セガワールド松江
松江市嫁島町12-15 ☎0852-23-2231
http://location.sega.jp/loc_web/sw_matsue.html

1/12	19:00	MBAC Ver.B 大会
1/13	19:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
1/14	20:00	KOF98 大会
1/19	19:00	GGXX ∧ CORE 大会
1/20	19:00	アルカナハート 大会
1/23	20:00	VF5 公式大会
1/27	19:00	鉄拳6 大会

★ゲームスポットハロウィン
出雲市渡橋町985-3 ☎0853-23-0731

1/4	20:00	ハチャメチャ鉄拳 大会 ◆参加費100円

岡山県

★ファンタジスタ
倉敷市新倉敷駅前5-194 ☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com/

1/12	20:00	VF5公式大会 ◆定員64名。受付開始19.30

広島県

★広島GiGO
広島市中区本通3-5 せらかく本通ビル ☎082-541-6345
http://location.sega.jp/loc_web/hiroshima_gigo.html

1/13	14:00	三国志大戦3 店舗大会 ◆定員32名、参加費300円
1/14	15:00	鉄拳6 店舗大会 ◆定員32名、参加費100円
1/20	15:00	VF5 公式大会 ◆定員32名、参加費100円

★プロバックス JOYサンモール店
広島市中区紙屋町2-2-18 4F ☎082-241-8564

1/6	15:00	GGXX ∧ CORE ランバト
1/12	15:00	SFⅢ3rd 大会
1/13	15:00	アクエリアンエイジオルタナティブ
1/19	15:00	GGXX ∧ CORE レディース大会 ◆女性のみ参加可能
1/20	15:00	GGXX ∧ CORE ランバト 3on3 大会
1/26	15:00	KOF MIA 大会
1/27	15:00	MBAC Ver.B2 2on2 大会

★ナムコ ブリッズ 広島店
広島市中区八丁堀11-6 ☎082-222-8072

1/26	17:00	第3回湾岸ミッドナイトMT3 トーナメント

山口県

★ハイテクセガJR下関
下関市竹崎町 4-3-1 JR下関駅構内 ☎0832-23-2178
http://location.sega.jp/loc_web/hs_jr_shimonoseki.html

1/6	16:00	MBAC Ver.B2 店舗大会 ◆参加費100円。
1/20	16:00	GGXX ∧ CORE 店舗大会 ◆参加費100円。
1/14	16:00	鉄拳6 店舗大会 ◆参加費100円
1/13	18:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 店舗大会 ◆参加費100円。

愛媛県

★ハイテクセガ新居浜
新居浜市徳常町6-8 ☎0897-37-5573
http://location.sega.jp/loc_web/hs_niihama.html

1/5	18:00	アルカナハートFULL!! 店舗大会 ◆定員32名。参加費100円。
1/6	18:00	頭文字D Ver.4 店舗大会 ◆定員32名。参加費100円。
1/12	18:00	MBAC Ver.B 店舗大会 ◆定員32名。参加費100円
1/14	18:00	WCCF 店舗大会(カード排出なし) ◆定員32名 参加費100円
1/19	20:00	VF5 公式大会 ◆定員64名
1/20	18:00	三国志大戦3 店舗大会(カード排出なし) ◆定員32名 参加費100円
1/26	18:00	MBAC Ver.B 店舗大会 ◆定員32名。参加費100円
1/27	18:00	GGXX ∧ CORE 店舗大会 ◆定員32名 参加費100円

香川県

★戦～ikusa～
高松市高松町字斉田2554-18 ☎0897-37-5573

1/6	19:00	ジョジョの奇妙な冒険～未来への遺産～ 大会
1/13	19:00	SFⅢ3rd 大会
1/20	19:00	GGXX ∧ CORE 大会
1/27	19:00	VF5 大会

福岡県

★アミューズメントスペース OPA
北九州市小倉北区片野4-7-7 ☎093-952-2304
http://location.sega.jp/loc_web/as_opa.html/

1/4	19:00	ガンダムSEED DESTINYランバト2ON2
1/5	19:00	GGXX ∧ CORE ランバト
1/11	19:00	ガンダムSEED DESTINYランバト2ON2
1/12	19:00	GGXX ∧ CORE ランバト
1/18	19:00	ガンダムSEED DESTINYランバト2ON2
1/19	19:00	GGXX ∧ CORE ランバト
1/25	20:00	VF5 公式大会
1/26	19:00	GGXX ∧ CORE ランバト

★TAC北方店
北九州市小倉南区北方4-1-11 1F ☎093-941-9022
http://www1.bbiq.jp/maho-do/

1/2	19:00	ソウルキャリバーⅢAE 大会
1/5	19:00	GGXX ∧ CORE 3on3 大会
1/19	19:00	MBAC Ver.B2 2on2 大会

★楽市楽座ショッパーズ店
福岡市中央区天神4丁目4-11 ショッパーズ専門店街8F ☎092-715-3775

1/20	12:00	アヴァロンの鍵-弐- スターターデッキバトル24 ◆参加費500円、定員24名、レア8枚制限あり、受付方法及び詳細はhttp://avalonsgate.netをご参照下さい。

★天神ギーゴ
福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル1～3F ☎092-724-5971
http://location.sega.jp/loc_web/tenjin_gigo.html

1/20	19:00	VF5 公式大会
1/26	15:00	GGXX ∧ CORE 大会

★G-COM和白店
福岡市東区和白3-27-69 ☎092-608-5881

1/13	17:30	鉄拳6 大会 ◆参加費100円
1/20	15:30	三国志対戦 大会 ◆参加費300円
1/27	17:30	ハイパーストⅡ 大会 ◆参加費100円

★タイトーステーション天神
福岡市中央区天神2-6-35 サザンクロスビル ☎092-737-5500

1/27	15:00	アクエリアンエイジオルタナティブ プレイカーズデッキバトル5 ◆参加費300円、定員24名、レア1枚制限あり、受付方法及び詳細はhttp://projectag.netをご参照下さい

イベント情報を掲載してみませんか?

当コーナーに、あなたのお店で開かれるアーケードゲームのイベント情報を掲載してみませんか? 掲載をご希望される方は、
①開催タイトル ②主催者とその連絡先
③参加資格、参加方法 ④ルール
⑤開催日時 ⑥お問い合わせ先 ⑦イベント担当者氏名
の7項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお知らせください。

また、ユーザーの方が主催されるイベントの場合は、開催場所の承諾を得た上でご連絡ください。
※情報申請の締切日は毎月異なります(毎月5日ごろです)。
初めて掲載をご希望される方は、詳細をお知らせいたしますので、前もってイベント準備会までご連絡ください。

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 イベント準備会係
TEL:03-3265-7156 FAX:03-3265-7340
Mail:location@arcadiamagazine.com

今月の猛者!

「アヴァロンの鍵・スターターデッキバトル23」
「アクエリアンエイジ オルタナティブ・プレイカーズデッキバトル4.5」

楽市楽座ショッパーズ店にて開催された「アヴァロンの鍵・スターターデッキバトル23」は、諸事情にて引退試合になるプレイヤーがいたり、逆に新規女性プレイヤーが駆けつけたりといろいろな変動があった。その中、現役高校生プレイヤーのサキ選手が見事3度目の優勝を勝ち取り、おなじみとなった優勝トロフィーの「スルメ」もついに3年選手の勢いで、グルタミン酸ではない白い粉が吹きまくっているとのこと(笑)。

一方、タイトーステーション天神では「アクエリアンエイジ オルタナティブ・プレイカーズデッキバトル4.5」が開催された。即興チーム団体戦にて、全国ランカーのEXS選手と、東京から駆けつけたSeeker選手のタッグが優勝。下の写真は右がアクエリアンエイジ、左がアヴァロンの鍵の大会となっている。

大会に集まったプレイヤーの集合写真。優勝トロフィーのスルメはどこにあるのだろうか

対戦でもお互いの息もぴったりで、優勝写真撮影もまさかの同じポーズになった

今月の強者たち

外もかなり寒くなってきたこの時期でも、たくさんのプレイヤーが大会に足を運んだ。そんな中で勝ち上がった強者たちを一挙紹介しよう！

●スガイコトニ（北海道）
◇Answer×Answerトーナメント大会11/24·17名
●入門者部門
優勝:ポポロ
2位:プリムラ
●男性キャラ部門
優勝:ボク5さい
2位:バケッブリン
●女性キャラ部門
優勝:凶兆の黒猫
2位:リシアンサス
●エキシビジョン優勝
凶兆の黒猫

●サム・ワン（宮城県）
◇VF5 公式大会　11/11·11名
優勝:チョコ(ジャッキー)
2位:おどやん　3位:ピノ、うるおいさん

●桜の牧アミューズパーク（茨城県）
◇鉄拳5DR 3on3大会　11/3·54名
優勝:おにく(極T、カワダ、虹リオ(JACK5、スティーブ、シャオユウ)
2位:ゆうやの息子にデーモンヒール/茉リオ氏、酷身、合鴨ユルキ
◇VF5 Ver.C 公式大会　11/10·21名
優勝:ピエ→ル(ラウ)
2位:森本レオタード
◇GGXX ∧ CORE 大会　11/25·16名
優勝 はぜ(笑)(ファウスト)
2位:セタ　3位:ちゃんぷ～

●アミューズメント コーラルパーク 土浦店（茨城県）
◇ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会　11/3·32名
優勝:ねぇ、ちゃんとしようよ!!／13K、ハイネ(レジェンド・ムラサメ)
2位:ノーセンキュー／シャム猫、テラシボス2
◇クイズマジックアカデミーⅣ ノンジャンル限定 大会　11/10·27名
優勝:のとまみこ(ユウ・天青賢者)
2位:アンテナなし　3位:うたまる
◇湾岸ミッドナイトMT3 大会　11/17·25名
優勝:フィーナ(BNR34)
2位:ガーネット　3位:オオツカ
VF5 公式大会　11/24·33名
優勝: おおきいあざらし(ジャッキー)
2位: ☆おにい☆

●埼玉POPY（埼玉県）
◇第50回プレ覇総杯　11/3·30名
優勝:白銀、T拳、ジュリパン(KAZ、DVJ、HEI)
2位:しょうぞぉ、デューク、キッド
◇第4回廃人オリンピック　11/10·9名
優勝:COCO(スプリングマン)
2位:マスクド竹ノ内(テリーマン)
◇第20回P-CUP　by3rdSTRIKE　11/11·10名
優勝:100万ボルト／ハヤテ、電帝ヴァナオ(まこと、リュウ)
2位:エロゲ神　輝之介、タミフルMAX(アレックス、ヒューゴ)
◇第2回KOFMIA 大会　11/17
優勝:明大前金
2位:NGR☆
◇第17回SCNポイントランキングバトル　11/17·10名
優勝:666(シャンファ)
2位:のえる(ソフィーティア)
◇KOF月間王座争奪戦～98～　11/18·27名
優勝:りき☆すた　りき、きょく、づね
2位:セカンドジャパン／ごしょ、二代目Dune、もりもっち
◇KOF月間王座争奪戦～2002～　11/18·29名
ゆとりマスター／むねじ、キャップ、ゆとりボーイ
2位:まさかのうわさのマスクマン　マスクマスター、レオ、fan197♪リオ

●アミューズメントエース津田沼（千葉県）
◇アクエリアンエイジ·オルタナティブ ブレイカーズデッキバトル3　11/11·20名
優勝:SORA
2位:サイト　3位:rit♪
◇アヴァロンの鍵·スターターデッキバトル23　11/18·24名
優勝:鴉沢
2位:Ao.　3位:セイ

●メッセ102四街道店（千葉県）
◇GGXX ∧ CORE トーナメント大会　11/9·12名
優勝:るぁい(紗夢)
2位:深々侍　3位:ただのうるさいキモオタ
◇SFⅢ3rd トーナメント大会　11/18·12名
優勝:アロハ(春麗)
2位:田中　3位毛帝
◇MBAC Ver.B2 トーナメント大会　11/25·32名
優勝:じゃむチート(ワラキア)
2位:野宮悠@蒼鍵　3位:戌井の消失
◇MBAC Ver.B2 ランダム3on3　11/25·39名
優勝:海亀、闇難優季、shadow(琥珀、七夜、レン)
2位:じゃむチート、イナヅマン、ロシヒカリ

●アミューズメントスペースUFO 八王子（東京都）
◇MBAC Ver.B2 ランバト　11/3·25名
優勝:蒼薫(V.シオン)
2位:ふかみ　3位:恋色
◇第9回ストⅢ3rd 3on3 大会　11/4·28名
優勝 なったか、DAL、バンストツボック(イブキ、まこと、チュンリー)
2位:中野、タオル、ユギー　3位:リュウケン、タックル前田、なが
◇ストⅢ3rd 個人戦　11/4·28名
優勝 バンストツボック(チュンリー)
2位:タックル前田　3位:大官
◇KOFMIA 大会　11/10·10名
優勝 ひさ(アルバ、ジェーン、ジヴァートマ)
2位:至上最弱の男　3位:りか
◇KOFMIA 大会　11/10·10名
優勝:ひさ(みぞぐち、ジェーン、マイ)
2位:至上最弱の男　3位:シュウ
◇MBAC Ver.B2 ランバト2on2　11/18·24名
優勝:星井 美希、菊池 夏
2位:Sou、シンファル
◇第2回ギタドラセッション 大会　11/24·11名
優勝:You(GF)、A(DM)
2位:HARU-15、LEMON　3位:MURISSU、PLD
◇第27回GGXX ∧ CORE 3on3 大会　11/25·36名
優勝:渋知K、じんぷう、太陽堂(ミリア、ファウスト、スレイヤー)
2位:小神あまら、らくだ、SPR　3位:じま、はたけやま、紅麗

●大久保アルファステーション（東京都）
◇サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト　11/2·21名
優勝:てら(天草)
2位:林田　3位:べほいみん
◇ガンダムSEED DESTINY 大会　11/4·14名
優勝:赤強ええええええええ／肉、赤(ソードインパルス、カラミティ、プロヴィデンス、ストライク[BZ])
2位:かがみんファミリー・ネス、さくら、ホーネット、朱雀　3位:北都南　メディア、みどりん
◇サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト　11/16·18名
優勝:べほいみん(閑丸)
2位:林田淳　3位:たき
◇餓狼MOW 2on2 大会　11/17·18名
優勝:コバチーム／コバ、キンノジ、シゲル、ユースケ
◇MBAC Ver.B2 2on2 大会　11/18·27名
優勝:うどんげ式／どむ～ん、うどんげ(シエル、ネロ·カオス)
2位:ひやまけ　デストラーデ、あげは2世　3位:燃え尽きるほどニート!!　サンダガ、おだだいき
◇サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランダム2on2　11/25·14名
優勝:ミシマ、ハマファン(いろは、右京)
2位:トフラー、ベホイミン　3位:吉田、五月雨
◇マーヴルvs.カプコン2 2on2 大会　11/25·21名
優勝:こへワイルドシングス／こへ、ナガタワイルドシングス(マグニート、サイロック、ストーム&ケーブル、センチネル、キャプテンコマンドー)
2位:Top players／たかゆき、みつ　3位:一発屋／ゼノ、chimney
◇サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト　11/30·22名
優勝:寺(天草)
2位:吉田　3位:しにかけ

●G-PORTラスベガス（東京都）
◇第4回ハイパーストⅡ 大会　11/03·16名
優勝:ジャイアン@ミカド
2位 足瀬　3位:泰羅
◇VF5 公式大会　11/04·13名
優勝:m
2位:やぎぶれいず　3位:おやじ　3位:羅·破裸咒魂印
◇第3回KOF2002 2on2 大会　11/10·30名
優勝:マスターアジア(キャップ·むねじ)
2位:上戸彩物語(fan197リオ♪·スモール)　3位:バトル脚投(マリモン·デテオ)
◇第1回KOF11 大会　11/11·33名
優勝:ノリノリ
2位:ミ·セ　3位:まご
◇第4回GGXX ∧ CORE 2on2 大会　11/17·24名
優勝:バサラのロケテ帰りです(イノウエ·イエローテンバランス)
2位:マルケンの切腹(ハラキリ·マルケン)　3位:関東最強アクセ···ごめん···(ヒロ·アクセル使い)

●Boo-BossBoss 吉祥寺店（東京都）
◇ビーマニⅡDX 大会　11/4·11名
優勝:XAN.7
2位:XAN.L　3位:VOSE
◇三国志大戦2 大会　11/11·16名
優勝:動く災い@負組
2位 技の一号
◇DDR 大会　11/18·12名
優勝:プレ静
2位:Jun-G　3位:L.world
◇クイズマジックアカデミーⅣ 大会　11/25·16名
優勝:ナンダヨー
2位:TNOK　3位:えろみなさん

●クラブセガ相模大野（神奈川県）
◇VF5 公式大会　11/11·21名
優勝:レントン(リオン)
2位:SS♪　4位:シオン　4位:新百合ベネ

●ゲームセンターテクノポリス（新潟県）
◇第17回ガンダムSEED DESTINY ランダムチーム2on2　11/11·20名
優勝:チームタカシ　タカシ1、タカシの愛弟子
2位:帰って来たウルトラマン／クライマックス、ビザトイモ
◇第4回MBAC Ver.B2 ランバト　11/18·17名
優勝:割烹着
2位:T.I
◇11回 VF5 公式大会inテクポリス　11/25·18名
優勝:キキルン
2位:ろいび

●アミューズメント アズプレス（富山県）
◇GGXX ∧ CORE 大会　11/20·10名
優勝:オリバーソース(聖騎士団ソル)
2位:アソコ　3位:nai
◇VF5 公式大会　11/24·28名
優勝:しもっち(ベネッサ)
2位:ス十王　3位:アストレイア、ちゃっきー

●ビッグジョイ鈴鹿（三重県）
◇アヴァロンの鍵·スターターデッキバトル23　11/18·8名
優勝:氷屋
2位:紅雪@こっぺりあ　3位 愛沢 望

●ネオアミューズメントスペース a-cho（京都府）
◇MBAC Ver.B2 同キャラ 3on3 大会　11/3·39チーム116名
優勝:ぶっちゃけレンあんまり好きじゃないんです　シュウ、黒七瀬R、芳乃(レン)
2位:サブキャラで十分っす(≧ω≦)　G01·てぃ～る·もぎもぎ
◇MBAC Ver.B2 3on3 大会　11/4·207名
優勝:俺のおかげで四連覇　ラッキースター、kubo、小路(ネロ、シオン、軋間)
2位:俺井野氏(´ー`)だけど、君達誰?　井野氏(Vシオン)·最強(軋間)·ジン(翡翠)
◇GGXX ∧ CORE 第133回関西 ランバト　11/8·55名
優勝:RF (FA)
2位:えふで(MA)　3位:けだこ(MA)
◇GGXX ∧ CORE DF2予選　11/10·46名
優勝:a-cho　RF、でぃ (ファウスト、テスタメント)
◇北斗の拳 DF2予選　11/11·10名
優勝:伝説の日本最強　MDR、飛翔兎(トキ、レイ)
◇ストⅢ3rd　第25回関西ランバト 2on2 大会　11/17·28人
優勝:アフロ先生の次回作にご期待下さい
◇SF ZERO3 第78回関西ランバト 大会　11/18·28人
優勝:パンツ二丁／カントナ、ネコノヒ(ザンギエフ、サガット)
2位:仲よしチーム／たけだる、六甲ケン(ダルシム、ケン)

◇GGXX ∧ CORE 第134回関西 ランバト　11/22·55名
優勝:N男(ベェノム)
2位:おみと(ジョニー)　3位:辻川(ソル

●ハイテクランドセガアビオン（大阪府）
◇三国志大戦2 関西大会 西皇杯 店舗予選　11/10·32名
優勝:ファル
2位:馬進@小姐
◇ハイパーストⅡ 大会　11/18·32名
優勝:カチュー (Xバルログ)
2位:ぱたやん(Xガイル)
◇バーチャロン5.66 大会　11/24·8名
優勝:396 Ver.3 with オレンジ(バル·バドス)
2位:きだ(スペシネフ)

●KO-HATSU（コーハツ）（大阪府）
◇第8回キン肉マンマッスルグランプリ2 大会　11/11·8名
優勝:イリオモテヤマネコ(フェニックス)
2位:C-TYPE
◇第46回ザ·ランブルフィッシュ２ 大会 12/2·8名
優勝:SIG(カヤ)
2位:ケーアイ
◇闘劇07覇者さるすべ杯初日 1on1　11/24·30名
優勝:西井(ジークフリート)
2位:もんが(アイヴィー)
◇闘劇07覇者さるすべ杯二日目 3on3　11/25·36名
優勝:ガラコは来れないかも　北千里雪華、2K、ガラコ、(セツカ、ザサラメール、ヴォルド)
2位:「もんが城御前試合」実行委員会／もんが、まさかり仁、社会の膿

●チャレンジャー岡大前店（大阪府）
◇三国志大戦2 大会　11/3·14名
優勝　牙狼
2位　ままんぱぱん
◇VF5 公式大会　11/10·35名
優勝:チョウマス岡部(カゲ)
2位:真希
◇三国志大戦2 大会　11/17·11名
優勝:牙狼
2位:俺レオ

●ゲームプラザVIP 茨木店（大阪府）
◇MBAC Ver.B2 大会　11/4·7名
優勝:ちくわぶ(さつき)
2位:キャロ
◇カプコンvs.SNK2 大会　11/11·14名
優勝:ダリ(サガット·ギース·ルガール·Cグルーヴ)
2位:咲音ミク　3位:つじ
◇GGXX ∧ CORE 大会　11/18·10名
優勝:ミウ(アンジ)
2位:A
◇V.セイヴァー大会　11/24·9名
優勝:だら(デミトリ)
2位:bow　3位:たかはし

●セガ 三宮 SANX（兵庫県）
◇GGXX ∧ CORE ランバト[Λ42]　11/3·14名
優勝:蝸(スレイヤー)
2位:あっつん　3位:tana
◇GGXX ∧ CORE ランバト[Λ43]　11/10·15名
優勝:ろっかアンジ(イノ)
2位:ソーヘイヘーイ　3位:あっつん
◇GGXX ∧ CORE ランバト[Λ44]　11/24·13名
優勝:ツーヘイ(ディズィー)
2位:QOL　3位:僕の攻撃全部CHすればいいのに
◇GGXX ∧ CORE 4on4　大会11/17148名
優勝:ビッグピート松本　R.F、ルゥ、少年、北村(ファウスト、ブリジット、テスタメント、エディ)
2位:SerchandDestroyver.2　ヲシゲ、N男、さんま、どぐら　3位:ゆうき100%　ホンダウン、ドイクン、エイヤマグン、オクムラグン
同3位:広島ギギギ　/静、9B、ハウ、社長
◇侍魂天下一剣各伝関西番付[第十幕]　11/4·11名
優勝:ツバキ(炎邪)
2位:しわき　3位:いまいち
優勝:kyabe(ナコルル)
2位:ツバキ　3位:伊吹シン
◇MBAC Ver.B2 大会[ACT10]　11/25·28名
優勝:エメラルドマウンテン(シエル)
2位:ノエル　3位:にかい
◇キン肉マンマッスルグランプリ2大会[5R]　11/10·6名
優勝:ただひこ(キン肉マンソルジャー)
2位:ハイ　3位:高町ろこ
◇バーチャロンオラトリオタングラム5.66大会11/3·10名
優勝:チャバネ(フェイイェン)
2位:カナリア　3位:鮭
◇シューティングラヴ。甲子園予選大会11/4·18名
優勝:みうき
2位:Rydeen　3位:スティーヴォー　同3位:SAT-4
◇VF5公式☆大会[FIGHT11]　11/11·17名
優勝:西成小僧(カゲ)
2位:しるびあ　3位:日本猿　同3位:忍猫
◇三国志大戦2 関西大会西皇杯 予選大会　11/23·32名
優勝:ハ覇王
2位:米太郎　3位:みけ

●セガワールド阪奈スポーツガーデン（奈良県）
◇VF5 公式大会　11/2·36名
優勝:[北] 2チェ♪[斗](Kage)
2位:疾風 Gちゃん♪　4位:疾風　ハイサイ　同4位:レジーナっぱい

●セガワールド松江（島根県）
◇MBAC Ver.B ランダム2ON2 大会　11/3·19名
優勝:鳥流LD！
2位:一太郎
◇三国志大戦2 大会　11/11·24名
優勝 虎
2位:白凰
◇VF5 公式大会　11/23·18名
優勝 巌(カゲ)
2位:アジアン★J (ジャッキー)

◇GGXX ∧ CORE大会　11/25·12名
優勝:鳥居スキー
2位:ブチャラティ

●ファンタジスタ（岡山県）
◇VF5 公式大会　11/10·53名
優勝:ハウル(カゲ)
2位:カタナ
◇第2回ファンタジスタ杯 VF5 5on5　11/11·180名
優勝:老舗旅館「村田屋」／村田源二郎、あうる、よろしこ、SUPER HOUSEN、千人斬り(ラウ、アオイ、ジェフリー、ジャッキー、カゲ)
2位:通天閣

●広島GiGO（広島県）
◇VF5 公式大会　11/18·21名
優勝:ぶち★シャンク(レイ　フェイ)
2位:潮吹きアニマルズ♂　3位:カセギゴールド、ハトのダンナ (←3位決定戦無しの為、同順位)

●プロパックス JOYサンモール店（広島県）
◇GGXX ∧ CORE ランバト　11/4·25名
優勝:静(アバ)
2位:なげぇ　3位:いり
◇SFⅢ3rd 大会　11/10·27名
優勝:ハナビシ(ユン)
2位:タカミ　3位:ムナカタ
◇クエリアンエイジオルタナティブ 大会　11/11·7名
優勝:悠樹
2位:ミニッツ　3位:☆☆☆☆☆☆☆☆
◇GGXX ∧ CORE レディース大会　11/17·5名
優勝:雷姫(カイ)
2位:KK　3位:☆
◇GGXX ∧ CORE ランバト 3on3 大会　11/18·27名
優勝 開幕は6HS　ナギ、ゲキワ、いり(カイ、闇慈、ファウスト)
2位:みかみ鼓　どいくん、なげぇ、みかみ　3位:バーストさん><　toki、ぱよたん、メロン
◇KOFMIA 大会　11/24·13名
優勝:"jupiter (テリー、リアン、フィオ)
2位:剣学者　3位:俺、青切符だけど君達だれ?
◇MBAC Ver.B2 2on2 大会　11/25·27名
勝:チーム若本／穴、GO！(アルク、シエル)
位:フタエノマスアッー／なる、ソマス　3位:マラでかいOK?!／ルイス、コクーン

●ハイセク セガ JR下関（山口県）
◇MBAC Ver.B2 大会　11/4·5名
優勝:ふぁも(白レン)
2位:零式　3位:トウカ
◇GGXX ∧ CORE 大会　11/18·8名
優勝:ピンた(ディズィー)
2位:ヒィ　3位:さる
◇ガンダムSEED DESTINY 2ON2 大会　11/11·14名
優勝:ヨシキ(フォビ)、トウカ(イージス)
2位:ステラ、スイミー　3位:ニャー、犬

●アミューズメントスペース OPA（福岡県）
◇GGXX ∧ CORE ランバト　11/3·37名
優勝:きもにく(アバ)
2位:K　3位:弟スペ
◇GGXX ∧ CORE ランバト11/10·24名
優勝:ぎんぎん(ポチョムキン)
2位:ヤズ　3位:松本
◇GGXX ∧ CORE ランバト11/17·22名
優勝:ぎんぎん(ポチョムキン)
2位:リナリー　3位:ゆくえ
◇GGXX ∧ CORE ランバト11/24·19名
優勝:ほあん(ヴェノム)
2位:ヤズ　3位:shot~put

●戦～ikusa～（香川県）
◇ストⅢ3rd 大会　11/3·8名
優勝:ここも通さねえぜ(アレックス)
2位:のりすけ　3位:まつ
◇MBACVer.B 大会　11/11·9名
優勝:taimei@HK (ネロ)
2位:AKVAVIT　3位:ORIGIN
◇ジョジョの奇妙な冒険～未来への遺産～大会　11/18·10名
優勝:DAM(承太郎)
2位:トンチキマン@お腹いっぱい　3位:太田
◇VF5 大会　11/25·21名
優勝:☆岸神★(アキラ)
2位:チョコミント　3位 鉄腕アトミ、まる。

●G-com和白店（福岡県）
◇ハイパーストⅡ 大会　11/11
優勝:大門(Xフェイロン)
◇三国志対戦 大会　11/18
優勝:蛙翔
◇鉄拳6 大会　12/2
優勝:ニイタカ(アンナ)
2位:まんねんどこ　3位:トンパ

●TAC 北方店（福岡県）
◇新店舗 GGXX ∧ CORE 3on3 大会　11/17·23名
優勝:ピンた待ち。／たかつか、じゃじゃ、千線ススキミット(聖ソル、ジャム、チップ)
2位:アンドレ君がんばって!／ヤズ、アンドレ、HBK　3位:マホ勢@マッホマホにしてやんよ!　うきの、アルル、抹茶
同3位:同3位:おあぎたーさん早く来てください!／まんちゃん、松本

●楽市楽座ショッパーズ店（福岡県）
◇アヴァロンの鍵·スターターデッキバトル23　11/18·28名
優勝:サキ
2位:ひさとん　3位:アオジロイネコ

●天神ギーゴ（福岡県）
◇GGXX ∧ CORE 大会　11/10·19名
優勝:サミット(チップ)
2位:たうち　3位:たかりん
◇WCCF 九州大会 店舗予選　11/18·28名
優勝:アマオウ※(an)
2位:MEMORY@ayane
◇VF5 公式大会 第7回　11/25·50名
優勝:オツナミ(ラウ)
2位:マルコメX　3位:☆タチャ☆、Zマン

マンガ:今井神

アルカディアクーポンニュース

今月の新店舗 アドアーズ新宿歌舞伎町店、アドアーズ大和店B館、戦 ikusa

加盟店募集中! クーポン加盟店を募集しております。
ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を! 読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております!

■郵送: 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
■FAX: 03-3265-7340 ■E-Mail:location@arcadiamagazine.com

アルカディアクーポンって何に?

下のリストにあるアルカディアクーポン加盟店舗に、右ページのクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不能となります。
そのほかの注意事項に関しては、右ページクーポン下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。

●アルカディアクーポン加盟店一覧

都道府県	店名	住所	電話
北海道	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目	☎0166-24-5077
北海道	キャッツアイ手稲店	札幌市手稲区前田3条10-6 30	☎011-695-1500
北海道	クラブ セガ 札幌	札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10 3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	パロ盛岡店	盛岡市上堂4-13-14	☎019-643-2872
宮城県	ハイテク セガ 仙台	仙台市青葉区中央1-8-38 AKビル B1	☎022-267-1834
宮城県	ネオジオボウル 仙台名取店(フウキグループ)	名取市飯野坂字士城堀143	☎022-383-1811
秋田県	ハイテク セガ 秋田	秋田市東通7 4 5	☎018-837-5041
山形県	カレッジスクェア	山形市小白川町1-1-7	☎023-624-3344
福島県	スーパービンゴ郡山店	郡山市愛宕町4-2	☎024-935-2388
茨城県	ハイテクランド セガ ミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2 11 11	☎029-274-4124
茨城県	プレビジョイカム常陸大宮店	那珂郡大宮町大字石沢1818	☎0295-52-4444
栃木県	宇都宮ピットイン	宇都宮市越戸3-14-3	☎028-661-6917
群馬県	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2 200-6	☎027-237-4234
群馬県	THE 3RD PLANET高崎店	高崎市下和田町5 3 8 メディアメガ高崎内	☎027-310-6611
群馬県	セイタイトー前橋店	高崎市中尾町1351 1	☎027-255-0500
群馬県	セガ ワールド 渋川	渋川市有馬字中井187	☎0279-23-3810
埼玉県	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2-12	☎048-844-8868
埼玉県	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
埼玉県	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビル B1	☎048-269-8119
埼玉県	Zippy南越谷店	越谷市南越谷1-11-4	☎048-961-4967
千葉県	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル 1F	☎047-493-7537
千葉県	アミューズメントエース津田沼店	船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918
千葉県	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビル B1	☎0471-44-5597
千葉県	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1	☎047-425-6393
千葉県	ハイテク セガ 柏	柏市柏1-1-11 丸井ビル B1	☎0471-63-9844
千葉県	テクモピア行徳店	市川市行徳駅前2-17-2 TNKビル 1F〜2F	☎047-395-1119
千葉県	ファンファン船橋店	船橋市本町4-5-27	☎047-425-9800
千葉県	アミューズメントスポットわくわく	市川市市川3-29-7 KSビル 1F	☎047-324-8228
千葉県	ゲームセンタークラウン	佐倉市王子台1-21 14 羽鳥ビル2F	☎043-462-1203
千葉県	ラッキー中央店 フェリシダ	千葉市中央区富士見2-8-1	☎043-222-5610
千葉県	ラッキー千葉店	千葉市中央区中央2 3 16 マルエイ第7ビル	☎043-227-6447
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1F	☎03-3558-9766
東京都	アムネット五反田店	品川区西五反田1 27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
東京都	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山 B1〜1F	☎042-389-3461
東京都	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4	☎03-3982-1817
東京都	クラブ セガ 秋葉原	千代田区外神田1-10-9	☎03-5256-8123
東京都	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2 2 18	☎03-3554-2261
東京都	アドアーズ サンシャイン店(※1)	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン 1F〜3F	☎03-3971-9601
東京都	アドアーズ 渋谷店(※1)	渋谷区宇田川町13 11 KN渋谷1 1F〜4F	☎03-3496-5856
東京都	アドアーズ ミラノ店(※1)	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU M.LANO 1F〜3F	☎03-3200-0884
東京都	新宿第一店ゲームオスロー	新宿区歌舞伎町1-22-7	☎03-3209-5517
東京都	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル 2F	☎042-529-7837
東京都	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
東京都	ハイテクランド セガ 渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737
東京都	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917-1 ルポンテビル 2F	☎03-3405-4379
東京都	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビル B1	☎042-710-0508
東京都	プレイランド ビッグチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603
東京都	プレイランドチェリー 一橋学園店	小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741
東京都	池袋ギーゴ	豊島区東池袋1-21-1	☎03-3981-6906
東京都	アミューズメントスペース トレジャーアイランド	練馬区高野台2-5-11	☎03-3904-2010
東京都	アミュージアム大泉店	練馬区東大泉2-10-11 LIVIN OZ 大泉 5F	☎03-5933-2041
東京都	アミュージアムOSC店	練馬区東大泉2-34-1 オズ スタジオ シティ 2F	☎03-5933-0880
東京都	プレイランド ビッグ 東福生店	福生市武蔵野台1-3-2 大興ビル 1F	☎042-553-7578
東京都	ゲームセンター リノ	中央区銀座4-8-2 三福ビル B1	☎03-3561-1261
東京都	キャッツアイ町田店	町田市原町田4-4-7	☎042-710-8800
東京都	よしもとゲームアミュージアム昭島店	昭島市田中町573-1-2	☎042-542-0660
東京都	BOO-BOSS BOSS吉祥寺店	武蔵野市吉祥寺本町1-24-5 吉祥寺ライトビルB1〜1F	☎0422-23-3211
東京都	ムー大陸 立川店	立川市幸町1-35-7	☎042-538-7295
東京都	NEW! アドアーズ新宿歌舞伎町店	新宿区歌舞伎町 1 -18-8 第1モナミビルB1〜1F	☎03-5155-6486
神奈川県	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1	☎045-365-1103
神奈川県	MUTHOS(ムトス)綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15	☎046-770-9178
神奈川県	MUTHOS(ムトス)相模原店	相模原市中央2-1-5	☎042-776-5001
神奈川県	ハイテクランド セガ ブリーズ	横浜市西区南幸2 13 22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
神奈川県	テクモピア 向ケ丘遊園店	川崎市多摩区登戸2755 ミノワホームズ 1F	☎044-900-8701
神奈川県	ゲームオーロ 相模原店	相模原市相模原2 3 13 マリアン相模原ビル B1〜1F	☎042-769-9474
神奈川県	アドアーズ鶴見店A館	横浜市鶴見区豊岡町16 2	☎045-584-2280
神奈川県	NEW! アドアーズ大和店B館	大和市大和南 2-1-2	☎046-200-6370
新潟県	ハロータイトー新発田店	新発田市舟入町3-649 コモタウン内	☎0254-26-7877
富山県	プレイランド 掛尾	富山市上袋732-2	☎076-424-7543
富山県	セガ ワールド富山	富山市下熊野字柳原割222-1	☎076-428-0048
石川県	P.A七尾店	七尾市藤野町ロー38 ナッピーモール内	☎0767-53-6517
福井県	ジョイランド江守店	福井市江守中2-1508	☎0776-33-1900
福井県	セガ アリーナ	福井市丸山1-410	☎0776-52-0806
山梨県	アベニュー甲宝店	甲府市中央1-3-7	☎055-225-2511
山梨県	ゲームパニック甲府	甲府市国母5-20-24	☎055-231-0829
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
長野県	セガ ワールド 豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
岐阜県	岐阜ギーゴ	岐阜市日ノ出町2-20	☎058-264-3130
岐阜県	セガ ワールド 高山	高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
岐阜県	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448-1	☎058-393-3979
静岡県	GAME USA	焼津市石津港町2-4	☎054-624-5237
静岡県	the 3-RD PLANET ALADDIN	富士市永田町2 99	☎0545-57-7777
静岡県	the 3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660
静岡県	セガ ワールド 静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル 1F	☎054-252-3591
静岡県	セガ ワールド 藤枝駅南	藤枝市田沼1 17 31	☎054-636-4416
静岡県	ハイテクランド 宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1	☎0559-62-5903
静岡県	プリッズ南浜松店	浜松市新橋町 1956	☎053-442-7235
静岡県	ミラクル静岡店	静岡市西中原1 7 20	☎054-284-0099
静岡県	the 3-RD PLANET OZ	浜松市宮竹町322-1	☎053-466-3387

※1 **アドアーズは**メダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。
※2 **トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3 **セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

加盟店 Find Out! Vol.57

千葉県 ラッキー千葉店

店舗情報

住　所：千葉市中央区中央2-3-16
マルエイビル第7ビル1F~3F
電話番号：043-227-6447
営業時間：1～2Fは9:00～24:50
3Fは24時間
URL：http://www.lucky-net.co.jp/tibaten/

対応ゲーム

ビデオ　プライズ

※クーポンは2階ビデオコーナーのクレジットとしてご利用が可能です

スタッフより

フリープレイなどさまざまなイベントを催しております。

Access

JR千葉駅から徒歩10分。
千葉パルコビル隣。モノレール葭川公園駅前。

千葉県 ラッキー中央店フェリシダ

店舗情報

住　所：千葉市中央区富士見2-8-1
電話番号：043-222-5610
営業時間：9:00～24:50

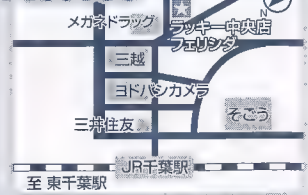
対応ゲーム

ビデオ

※『戦場の絆』時間限定1プレイサービス実施中！　今ならスタンプ1個でご利用できます！

スタッフより

毎週日曜ビデオゲーム大会開催中！　ほかにも毎日イベント盛りだくさん！　ぜひご来店ください。

Access

JR千葉駅より徒歩5分。三越方面メガネドラックのすぐ後ろ。

コピーすると使用できなくなります　アルカディアクーポン

アルカディア→ゲームセンター

クーポン使用上の注意

- ●切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ、使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- ●「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- ●何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- ●同じお店では、1日1回の使用が原則です。
- ●お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用前に、サービス内容についてお店に確認をしてください。
- ●下の加盟店リストから、突然消えていくお店もあります。毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- ●クーポン使用の際に、お店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう。

都道府県	店舗名	住所	電話番号
静岡県	ミラクル藤枝	藤枝市築地547	☎054-643-7796
愛知県	PLAY SEVEN	尾西市開明字流64-1	☎0586-46-7228
	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001
	おもしろランドAHAHA清洲店	西春日井郡清洲町字一場1240	☎052-401-6013
	クラブ セガ 名古屋伏見	名古屋市中区栄1-4 5	☎052-222-3920
	セガ ワールド 一宮	一宮市音羽通り3-11 30	☎0586-23-5125
	セガ ワールド 岡崎	岡崎市上地3 50 4	☎0564-58-8986
	クラブ セガ 金山	名古屋市中区金山町1-19-2	☎052-323-0121
	ハイテク セガ 豊田	豊田市深田町1-65-1	☎0565-26-6777
	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1 6 フェイス豊橋 B1	☎0532-55-6088
	遊屋楽遣22	一宮市島崎1 2-4	☎0586-75-6466
	プレイハード 50 春日井店	春日井市不二ヶ丘1-36	☎0568-52-8240
	プレイハードファイブオー名古屋店	名古屋市天白区八幡山1336	☎052-834-8620
	ゲーム塾ワンダーランドAGC	津島市蛭間町字桝田306-2	☎0567-22-2522
	アミューズメントクラブ サムソン常滑店	常滑市千代ヶ丘5-100 ユニー常滑 2F	☎0569-34-6111
	ゲームプラザタイガー 一宮店	一宮市富士3-1-33	☎0586-24-2472
	ダウンタウン	豊橋市岩屋町岩屋下51-4	☎0532-64-2939
三重県	セガ ワールド 生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1	☎0593-32-9988
滋賀県	セガ アリーナ 浜大津	大津市浜町2 1 浜大津アーカス内 アミューズメント館 2F~3F	☎077-523-7015
	セガ ワールド 甲西	甲賀郡甲西町夏見ニツ橋356-1	☎0748-72-5822
	アミューズメント ジャングルクラブ堅田店（フウキグループ）	大津市今堅田2 39 22	☎077-573-7717
京都府	ゲームスペース プラニー（フウキグループ）	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
	西院コットンクラブ（フウキグループ）	京都市右京区西院三蔵町12	☎075-595-1136
	下鴨ヒーロータウン（フウキグループ）	左京区下鴨高木町46	☎075-712-4367
	スーパーヒーロー山科（フウキグループ）	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル 1F	☎075-502-5765
	セガ ワールド 六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220
大阪府	P.A天満店	大阪市北区天神橋4-9-5	☎06-6358-2068
	アミューズメントパーク エルロフト（フウキグループ）	茨木市宇野辺1 4 3	☎0726-23-7161
	ゲームプラザOKA III（フウキグループ）	高槻市城北町2 11 2	☎0726-71-5123
	心斎橋ギーゴ	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
大阪府	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1 5 21	☎0726-43-4444
	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	☎06-6389-8072
	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11	☎06-6994-7476
	ハイテクランド セガ アビオン	大阪市浪速区難波中2 3-15 MMOビル 1F～2F	☎06-6645-7692
	ジョイランドタイトー天六	大阪市北区天神橋6 4 9	☎06-6351-1530
	プレイシティキャロットなんば店	大阪市中央区難波3-6-17	☎06-6633-8030
	GAME DINO 阪急茨木店	茨木市永代町5	☎072-631-5507
	GAME PLAZA オレンジハウス	大阪市東淀川区小松1 9-10 マルヤマビル1F	☎06-6326-1218
	アミュージアム岸和田店	岸和田市下松町1-3 1 ウィンディ岸和田	☎0724-33-9711
	ビデオシティ リノ	大阪市北区梅田1 2 2-B100 大阪駅前第2ビル B1	☎06-6345-6185
	KO-HATSU（コーハツ）	大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル 1F	☎06-6352-3007
	ゲームセンター 葡萄屋 山本店	八尾市山本町南1-3-22	☎0729-99-4337
	ゲームディーノ 枚方店	枚方市岡東町12-3-205	☎072-846-3303
	ゲームプラザ21	大阪市生野区舍利寺2-16-12	☎06-6741-7500
	アミューズメントJAM新世界店	大阪市浪速区恵美須東2-4-2	☎06-4396-5270
	アミューズメントJAMみくりや店	東大阪市御厨東2-14-20	☎06-6618-3600
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴/緒町5-4-5 高架下404～407	☎078-271-0335
	タロフォフォ	西宮市田中町5 21 TSビル 1F	☎0798-32-0099
	リブロス元町	神戸市中央区元町高架通1-120	☎078-332-2464
奈良県	ネオ ステーション	大和高田市高砂町6-3	☎0745-25-1610
	キャノンショット（フウキグループ）	奈良市二条町2-4 14	☎0742-35-3208
	アミューズメントデプト	奈良市角振新屋町1 1	☎0742-26-7789
和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771-5	☎073-480-5111
鳥取県	スーパーヒーロー倉吉店（フウキグループ）	倉吉市見日町633	☎0858-23-5255
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
	今出屋鉄拳塾	松江市美保関町七類1520	☎0852-72-2550
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1	☎086-232-8790
	プレイハード ファイブオー岡山法界院店	岡山市大和町2-4-27 スペイン広場 2F	☎086-226-8411
広島県	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3 1-8	☎082-814-6116
	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
広島県	ブリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン 1F	☎082-222-8072
	アミューズメント ビートル2	三次市南畑敷603-3	☎0824-62-5504
山口県	セイタイトーメルクス店	山口市黒川82 1 ハイパーモールメルクス山口内	☎083-923-1165
徳島県	エンゼルランド 佐古店	徳島市佐古2 18 6	☎088-653-4758
高知県 NEW!	戦 ikusa	土佐市高岡町甲433-1 TUTAYA高岡店内 戦	☎088-854-1930
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル 1F	☎087-868-6007
	セガ ワールド 高松	高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
	マックスプラザ善通寺（フウキグループ）	善通寺市中村町1798 2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
	戦（いくさ）	高松市高松町字斉田2554 18	☎087-843-2788
愛媛県	GAME ショコラ	松山市柳井町1 13-12	☎090-4339-1593
福岡県	MTAC 北方店	北九州市小倉南区北方4-1-11	☎093-695-0632
	アカトンボ西新店（※2）	福岡市早良区西新4 7 7	☎092-844-6553
	スーパーアカトンボ香椎店（※2）	福岡市東区香椎駅前1-10-10	☎092-682-0555
	トンボ大橋駅前店（※2）	福岡市南区大橋1-9-1	☎092-553-1081
	ハイテク セガ 七隈	福岡市城南区七隈8-4-8	☎092-861-4856
	Amuplats 天神	福岡市中央区天神3 6-35 サザンクロスビル 5F	☎092-737-5500
	天神ギーゴ	福岡市中央区天神2-7 6 DADAビル1F～3F	☎ 092-724-5971
長崎県	セガ ワールド 大村	大村市古賀島町383-1	☎0957-50-2555
	セガワールド大塔	佐世保市大塔町18-15	☎0956-34-6070
	ハイテク セガ 浜の町	長崎市浜町2-26	☎095-827-7173
熊本県	セガ マービィー	熊本市春日3 15 1	☎096-351-6229
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2	☎097-523-5060
	セガ ワールド 中津（※3）	中津市沖代町1-2-16	☎0979-22-7833
	ドリームワールド	大分市大在中央2 8 3	☎097-593-5224
	アミューズメントアーク中津	中津市東本町4-3	☎0979-23-6179
	ファイブオー別府店	別府市田の湯町12-25 サンコーポジャンバル 1F	☎0977-25-7812
宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107-4	☎0985-26-7589
鹿児島県	スーパーゲーム チャレンジ	鹿児島市中央町22-4	☎099-257-0214
沖縄県	TSUTAYA内間店	浦添市宮城5-1 1	☎098-875-8588
	アミュージアム ネーブルカデナ店	嘉手納町兼久 372	☎098-956-3409

※1　**アドアーズは**メダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します（お求めの前にクーポンをご提示ください）。
※2　**トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3　**セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

ハイスコア全国集計

2007年11月18日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。
集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています(面数が同じ場合は点数優先)。
集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。
全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

GET the TOP SCORE!

今月の新作ゲーム全国一位スコア

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
オトメディウス	空羽亜乃亜	2,064,100	LEVIN		プレイシティ中央町店(鹿児島)
	エリュー・トロン	2,895,100	プリン	ALL リアルタイム集計は無いですね	個人申請サービスエリアイン高岡(富山)
	エモン・5	1,579,720	LEVIN		プレイシティ中央町店(鹿児島)
機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン 戦士の記憶		8,697,150	最強の修羅の単星	ALL フルバーニアン撃破済・全てノーマル設定・1P側	個人申請プラボ宇都宮店(栃木)

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
シューティングラブ。2007	UNIT-1	30,046,430	龍神TSP	ALL 前回締め切り日前に達成	個人申請スガイパワープラントプルプル(北海道)
	UNIT-2	30,631,420	全日本アロエを愛でる会	ALL 残0	GAME 41 (北海道)
	UNIT-3	20,914,830	CYR-せたろ~	ALL 頑張りました。	個人申請シルクハット本厚木(神奈川)
	UNIT-4	37,569,180	UMC(ミスターふなっこ)	ALL 4ミス	個人申請東京レジャーランド秋葉原店(東京)
アルカナハート FULL!	愛乃 はぁと	2,060,800	SSC-VAP	ALL 連同付	Game in えびせん(東京)
	リーゼロッテ・アッヒェンバッハ	2,186,150	SSC-VAP		
	リリカ・フェルフネロフ	2,032,400	ラソタソ		
	朱鷺宮 神依	2,145,100	えび店長		
	美凰	2,123,850	えび店長		
	春日 舞織	2,159,500	G.M.C.やちょ		
	安栖 頼子	2,088,250	ラソタソ		
アルカナハート	大道寺 きら	2,188,850	G.M.C.やちょ	ALL 連同付	Game in えびせん(東京)
	愛乃 はぁと	2,126,500	SSC-VAP		
	フィオナ・メイフィールド	2,235,700	よどさん		
	リーゼロッテ・アッヒェンバッハ	2,351,600	ラソタソ		
	リリカ・フェルフネロフ	2,148,050	ラソタソ		
	廿楽 冴姫	2,160,300	ラソタソ		
	朱鷺宮 神依	2,247,200	よどさん		
	美凰	2,164,050	よどさんのおかげです えび店長		
	春日 舞織	2,216,400	G.M.C.やちょ		
	安栖 頼子	2,165,100	ラソタソ		
バーチャファイター 5 VERSION C	スコア	2,162,200	そうかP使用	ALL	GAME'S MILK (京都)
	タイム	1'17"43	3D初新者。もう無理です。		
むちむちポーク	むちむちイエロー 1周END	210,699,470	WSM-MKZ	1周ALL ノーマルモード	SPOLA九品寺(熊本)
	むちむちピンク 1周END	248,399,520	PPP-ERS-T.B	1周ALL	大久保アルファステーション(東京)
メタルスラッグ6	ターマ	42,313,080	おさむ	全5面クリア ハードモード	個人申請ミラクル静岡(静岡)
アンダーディフィート		7,421,580	シルク嬢大好き えす☆さま	ALL リバース 残機0 残BOM5	個人申請ゲームセンターリンリン(埼玉)
テトリス・ザ・グランドマスター 3	CLASSIC-EASY	1,745	MOM	ALL	デイトナⅢ(埼玉)
	WORLD-EASY	1,525	BOS.U		グッデイ21(東京)
メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A	ネロ・カオス	4,824,500	初音ミク	ALL 連同付	Game in えびせん(東京)
	メカヒスイ	4,107,100	鏡音リン		
	七夜志貴	6,151,100	みっくみくにしてやんよ		
	赤主秋葉	6,748,900	無反応な2P側のAB		
	猫アルク	4,837,800	関東進出K●L		
ピンクスゥイーツ~鋳薔薇それから~	HARDER MODE	21,059,020	AFO	ALL 残2B連付 レース使用	GAME'S MILK (京都)
鋳薔薇	1P側	32,920,300	ACR	ALL 連なし AB決定機体	個人申請アミューズメントスタジアムTOP(新潟)

お詫びと訂正

アルカディア1月号(No.92)のハイスコア集計において集計漏れがありました。
『ピンクスゥイーツ~鋳薔薇それから~』 HARDER MODE 20,530,310 AFO GAME'S MILK(京都)
上記のスコアが全国1位を更新しておりましたが、誌面に掲載されておりませんでした。関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。

デススマイルズ

ウィンディア TOP

386,054,954
Clover-TAC
Game in えびせん(東京)

順位	スコア	スコアネーム	店舗名
2位	355,559,086	下風@CACHIKUの(ry	グッデイ21(東京)
3位	314,683,160	洋食レストラン「ジョルダン」	個人申請NOVAステーション(愛知)
4位	313,749,762	がん@札幌フラグ消滅orz	マットマウスパートII(神奈川)
5位	204,731,111	SS	GAME 41 (北海道)
6位	196,650,134	ソメカワ	ゲームBOX.Q2 (愛知)
7位	49,856,897	BBC	GAME-COLLEGE (愛知)

フォレット TOP

391,691,764
ダメK.K 丸さに定評のある緑
グッデイ21 (東京)

順位	スコア	スコアネーム	店舗名
2位	338,728,363	今頃がんにぃは札幌…帝都に居るのはダミー	マットマウスパートII(神奈川)
3位	332,777,893	れっさー	大久保アルファステーション(東京)
4位	323,355,794	MOZAN	個人申請ゲームセンター B-1(千葉)
5位	309,435,839	栗鼠く恵比寿ちゃんが強い	ゲームファクトリーマグマ川越店(埼玉)
6位	302,049,825	適当君GAL	ゲームBOX.Q2 (愛知)
7位	299,461,700	(ﾟдﾟ)シロ@画イ白	個人申請NOVAステーション(愛知)
8位	244,987,592	SS	GAME 41 (北海道)

キャスパー TOP

401,995,051
GFA2-ISO
Game in えびせん(東京)

順位	スコア	スコアネーム	店舗名
2位	394,105,923	ユセミ@ポスター右下キャスパー可愛いね♡	グッデイ21 (東京)
3位	353,330,844	SND-F.O	個人申請BOO-BOSS BOSS吉祥寺店(東京)
4位	324,369,688	E.H-RLF(気管支に違和感)	個人申請シルクハット本厚木(神奈川)
5位	303,749,687	泣良さん代理KLP-BKO	個人申請アミューズメントノア高浜店(愛知)

王冠を割ってドクロを回収せよ!

本作では敵に属性が設定されていて、破壊時の自機の攻撃によって放出するアイテムが変化、攻撃が合っていれば王冠(小)、違う場合はドクロが出現する。これらのアイテムを回収して画面左下のカウンタを上げていき、カウンタが1000に達してからボタンの同時押しで発動する"パワーアップ"を使い、アイテムを多く回収していくのが稼ぎの主軸となる。

パワーアップ中にアイテムを回収していくとアイテム横の"+値"が増加していくが、この数値が+10000以上の状態になると、敵を倒すと王冠(大)を出すフィーバー状態になる。いかに早くこれに突入するかが重要になるが、ここでも属性に合わせた攻撃で敵を破壊しつつ、出現した王冠をそのまま取らずに地面に落し、ドクロに変えてから回収していくのがキモ。これはフィーバー状態ではアイテムの種類を問わず1個につき1万点が加算されるためで、王冠1個を地面に落してドクロ4個に変えてから回収した方が良いのは言うまでもない。

キャラごとに見ていくとキャスパーは移動速度が速くアイテムを回収しやすいのに加え、接近時の攻撃力の高さ、そしてオプションの使い魔から発射される弾の撃ち込み点が高いのが最高得点キャラになった理由か。フォレットはやはり火力の強さが圧倒的で、ウィンディアは平均的な性能といったところ。

また、締め切り後にエキストラステージの『峡谷』が解禁されたが、このステージは難易度が高くて稼げるうえに、峡谷を選んだあとの古城の撃ち返し弾が増え、ボスの攻撃も変化している。次回集計からの峡谷を通過、非通過での部門別集計では、どのような結果になるか非常に楽しみだ。

今月のレトロゲーム全国一位スコア

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
戦国ブレード	天外	2,208,400	戦国人	ALL 連付 あと2万	個人申請プレイランドエフワン(宮城)
	アイン	2,424,500	J.G.K-ALL㊙	全2周クリア クリア時残機×0ショットボタン連付	個人申請 GAME IN COO (兵庫)
	ハガネ	2,413,700	J.G.K-ALL㊙		
ストリートファイター EX2	ブランカ	3,455,700	ブロン	ALL 連同付	個人申請アイリン夢空間(岐阜)
ストライカーズ 1945 II	フォッケウルフ	3,395,400	D.I	ALL 連付	チャレンジャー ABABA天神橋店(大阪)
雷電DX	練習連付	22,083,600	EXCHANGER	練習4-8 2P側 ショットにシンクロ30連付	個人申請シマダゲームセンター(東京)
オペレーション ラグナロク	連付	8,175,050	WSM-ツィ~まる(´・ω・`)	ALL シンクロ連付	個人申請キュービック(福岡)
ぐるりん	修行モード	82,700	SAL	連付 昇進率99 最大昇32	Game in えびせん(東京)
フェリオス	ハード	1,318,150	TEN	ALL 連付 デュポン相討ち×2	GAME'S MILK (京都)
フリップル		313,940	SAL	57面	Game in えびせん(東京)
ハットリス	カンスト達成時の最短セット数	274SET	EXCHANGER	999.999 レバー連ボタン付 カンスト最少SET	個人申請シマダゲームセンター(東京)

講 評

『オトメディウス』は溜めボムのDバーストを使ってカプセル(1個500点)を多く出現させ、パワーアップゲージを1周させると得られる5000点のボーナスを取っていくのがキモとなっている。ちなみにトロンはこの締め切り時点では、南極N→サンサルバトル島EX→東京EXとステージを選択している。これは東京を3面で選択すると多くのザコを吐き出して稼げるのが理由だ。

『機動戦士ガンダムスピリッツオブジオン~戦士の記憶~』はできるだけ隠れずにカウンターを多く狙っていったとのこと。

HI-SCORE

●新作ゲーム全国一位スコアは、申請されたもので最新のタイトルを上段(申請数により変動します)、下段を2005年1月以降に稼動したタイトルのリストです。
187ページのレトロゲーム全国一位スコアは2005年1月以前に稼動したタイトルのリストになっています。
●アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。
PC http://www.arcadiamagazine.com/ i-mode http://www.arcadiamagazine.com/i/

CLOSE UP! GAME CENTER ハイスコア魂

「CLOSE UP! GAME CENTER ハイスコア魂」では、全国一位スコアラーが活躍している集計店をピックアップして紹介していきます。また、集計店のピックアップだけでなく、有名スコアラーたちのインタビューなども予定していますので、お楽しみに。

第2回　グッディ21

長い歴史を持つグッディ21。そこは今も昔と変わらない懐かしいお店だった。

ハイスコア店舗までの歩み

グッデイ21は父の代から始まり、開店して14年ほどになります。当時はＳＮＫ全盛期で、新作を入荷すれば盛り上がるという時代でした。小さい店舗の中に通路まで格闘ゲーマーで動けなくなるほど人でひしめく時もありました。

僕がお店の手伝いを始めたのは7年前で、ちょうどそのころから学生さんで来てくれてた人たちが就職で遊ぶ時間が無くなったり、暇つぶしで来てくれていた人たちも減り、経営不振で父が閉店を考えた時期などもありました。

『ぐわんげ』が稼働していたころはハイスコアへの理解もなく、ハードやソフトに詳しくなかったこともあり、訳の分からないリセットがかかったり連射装置もろくな物が用意できず、ユセミさんたちの求める状態にできませんでした。

その後、シューティングが消えた時期がありましたが数カ月後、父が人気の噂を聞きつけたのか『サイヴァリア』を購入してきたのですが……とても難しくだれもやらなくなってしまったんです(笑)。シューティングはもうダメかな？　と思ったんですが、残機とボム設定を最大にしたら、楽しく遊んでもらえるようになりました。

そんな時に、ユセミさんがひょっこり現れて「残機が多くていっぱい練習ができる」と結構遊んでくれるようになったので、シューティングにまた陽が当たるきっかけになったんです。

僕の代になったころ、ハイスコアというものを知り、思ったように運営できるようになったので、ゲームを頑張っている人たちの応援を出来るようにしたいと思い、レバーとボタンの種類やメンテナンス、連射装置などを勉強しました。そこからユセミさんを中心としていろいろな人たちが集まってきてくれました。この方針転換がなければ、お店はとっくに無くなっていたと思います(笑)。

新人プレイヤーへの思い

シューティングゲームは点数ばかり注目されがちですが、1コインでクリアを目標とし今日よりは明日、先の面に進んでいく楽しみを得ることが一番の醍醐味だと思います。そして、クリアすることができたら点数を狙ってみたり、「こんなことできないかな？」などと試行錯誤している様子を見ていると、とても楽しそうです。ただ、ある一線を超えようとすると、ゲームが好きなだけでは進めない……一筋縄ではいかない労力が必要となる……ここが、スコアラーと呼ばれる境界線となっているのでしょうか？

ユセミさんたちがシューティングのプレイヤーとして全一になってきたころは、古参のプレイヤーに勝てなくても諦めず「ここまで頑張ってきたんだからもう少しやるぞっ」と粘ってようやくハイスコアを取ってきたものです。

全国一位となる高得点を出せるのは、模倣にとどまることなく、違和感に気付ける着眼点と新しい事象へと昇華できる思考力、ここが限界と諦めてしまう自己との戦いやゲームへの思い入れの多さにあるのかなと思っています。

純粋にゲームを楽しむ人や、ねばり強くハイスコアという言わば修行のような道を歩む人が、もっとたくさん増えてくれたらと思います。

松本店長さんと常連スコアラーのメンバー。グッディ21は駅から遠い位置にあるが、それでも遊びに行きたくなるような環境が作られている。

松本店長からのメッセージ

最近のゲームの攻略スピードは目覚ましく、短期間で想像以上の高得点が出ているように思います。忙しい日常の中、頑張ってらっしゃる皆様、過度のプレイは、精神的疲労と体調不良を引き起こしてしまいます。ゲームの世界にも心・技・体があって、三つがそろって良い結果が出ると思います。なるべく心身を労って、ゲームのやりすぎにはご注意を(笑)。そして家庭用やネットゲームにやられっぱなしのビデオゲームですが、今一度、最寄りのゲームセンターへ足を伸ばして頂けたらと思います。

これがグッディ21のスコアラー!!

ERO：スタシカ、旋光の輪舞などG・revの作品を愛している私は、次回作の「まも呪！」に期待しています。

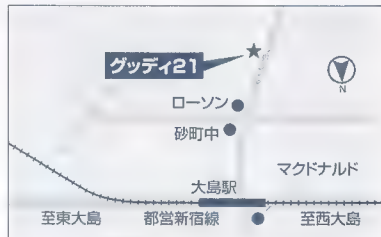
ダメK・K：『デススマイルズ』は丁寧に作り込まれていて好きです。やりがいがあります。

人間のクズ：ケイブシューは毎回絶妙なバランスで調整されてるので、次回作も期待しています。

ハイスコア店舗 CLOSE UP!

～さらなる戦場を求める挑戦者たちへ～

グッディ21

- 東京都江東区北砂7-4-4
- TEL：03-5690-0821
- 13：00 ～ 24：00

最寄り駅から遠く、とても規模の小さいお店ですが、ゲームを頑張ってらっしゃる方々を応援できるお店作りを心掛け、努力しております。近くにご用の際はぜひお立ち寄りください。

ハイスコア集計店一覧

地域	店名・住所	URL・営業時間	TEL
北海道	GAME 41	http://game41.web.infoseek.co.jp/	
	札幌市東区北41条東1丁目2-15 ロイアルハイツ1F	【営】11:00～27:00	☎011-751-9772
青森県	フリーウェイ八戸店		
	八戸市長苗代4-1-20	【営】9:00～24:00	☎0178-20-5612
埼玉県	デイトナⅢ		
	川口市芝新町4-30 星野ビル B1	【営】11:00～24:00（土・日・祝は10:00～24:00）	☎048-269-8119
	ゲームファクトリーマグマ 川越店	http://magma-kawagoe.sblo.jp/	
	川越市脇田町9-3 Kスクエアビル B1	【営】10:00～24:00	☎049-222-8839
千葉県	ゲームビンゴ	http://www008.upp.so-net.ne.jp/gamebingo/	
	市川市相之川4-6-18 YKビル 1F	【営】10:00～24:00	☎047-395-2065
	ゲームセンタークラウン	http://am.ge-sen.com/?3478	
	佐倉市王子台1-21-14 羽鳥ビル2F	【営】9:00～24:00	☎043-462-1203
東京都	グッディ21		
	江東区北砂7-4-4	【営】13:00～24:00	☎03-5690-0821
	大久保アルファステーション	http://www.alpha-st.co.jp/index2.html	
	新宿区百人町2-17-2 アルファビル	【営】10:00～25:00	☎03-5330-8595
	AMUSEMENT LAND Kentagon	http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/	
	新宿区百人町1-10-7	【営】10:00～25:00	☎03-5386-2460
	AMUSEMENT LAND Kyontagon	http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/	
	新宿区百人町1-18-11	【営】10:00～25:00	☎03-5330-6226
	プレイシティキャロット巣鴨店		
	豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル B1～B2	【営】10:00～24:00	☎03-3943-6735
	ゲームスタジオキューブ		
	板橋区赤塚2-2-18	【営】10:00～24:00	☎03-3554-2261
	Game in えびせん	http://www.ebi-cen.com/	
	練馬区旭丘1-75-12　ヤジマビル 2F	【営】12:00～24:00	☎03-6909-4776
神奈川県	マットマウスパートⅡ	http://www.matmouse.jp/	
	川崎市中原区新城1009 久我ビル 1F	【営】14:00～24:00（土・日・祝は12:00～24:00）	☎044-751-8570
	イミグランデ 相模原店		
	相模原市東淵野辺4-15-1	【営】10:00～24:00（土・日・祝は9:00～24:00）	☎042-753-8881
愛知県	ゲームBOX.Q2	http://nmt.cside.com/q2/	
	名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ 1F	【営】9:00～24:00	☎052-452-0920
	GAME-COLLEGE	http://www.college1.co.jp/index.html	
	愛知郡長久手町山越110	【営】11:00～24:00	☎0561-61-1439
	天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館	http://amano_museum.at.infoseek.co.jp/	
	西尾市高砂町41番地	【営】9:00～24:00	☎0563-56-7953
	ハイテク セガ 豊田	http://www.sega-am.jp/	
	豊田市深田町1-65-1	【営】10:00～24:00	☎0565-26-6777
京都府	GAME's WiLL	http://www.gameswill.co.jp/	
	京都市左京区一乗寺高槻町20-1	【営】10:00～24:00	☎075-711-1435
	GAME'S MILK	http://www.milk.uji.kyoto.jp/	
	宇治市大久保町北ノ山101-5	【営】8:30～24:00	☎0774-44-5770
大阪府	チャレンジャー ABABA天神橋店		
	大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F	【営】9:00～24:00	☎06-6357-6677
	アミューズメントスタジアム豊中		
	豊中市玉井町1-1-1 エトレ豊中 205号	【営】10:00～24:00	☎06-6857-5700
和歌山県	ピタゴラスMQ	http://pita-mq.com/	
	和歌山市加納319-1	【営】10:00～24:00	☎073-472-3566
島根県	ゲームスポットハロウィン	http://www.harolapi.com/	
	出雲市渡橋町985-3	【営】10:00～24:00	☎0853-23-0731
高知県	えの木		
	高知市旭町3-104	【営】10:00～24:00	☎088-825-3293
福岡県	モンキーハウス本館	http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml	
	福岡市中央区六本松2-6-7	【営】10:00～24:00	☎092-731-0052
	サブカルチュア		
	筑紫野市二日市北1-2-3 黒崎ビル	【営】9:00～24:00	☎092-922-9010
熊本県	ゲームプラザ・ショールーム	http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/	
	熊本市黒髪5-4-62	【営】10:00～24:00	☎096-343-9831
	SPOLA九品寺		
	熊本市九品寺5-10-15	【営】10:00～27:00	☎096-372-5700
鹿児島県	プレイシティ中央町店		
	鹿児島市中央町34-10	【営】8:00～24:00	☎099-252-8884
	電脳遊園地ハリケーン鹿屋店	http://hurricanekanoya.fc2web.com/	
	鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F	【営】11:00～26:00（金、土、祝前日は27:00まで）	☎0994-41-4188

次回集計

（アルカディア4月号掲載）は

2008年1月14日（祝・月）

までに出されたスコアで、

1月17日（木）当日消印まで有効です。

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加・変更ルール

オトメディウス

【空羽亜乃亜、エリュー・トロン、エモン・5、マドカ】の4部門で集計します。

■工場出荷設定[e-AMUSEMENT準拠]

※タッチペンの使用などは問いません。e-AMUSEMENT使用必須。

※ゲームオーバー時のリザルト画面で店舗関係者に即時確認してもらわないと、その店舗でスコアを出したことが証明できなくなります。ご注意ください。

鉄拳6

【タイム】の一部門で集計します。

キャラ、カードの使用は問いません。

■工場出荷設定[Difficulty level：MEDIUM、Fight count<1P game>：2、Life bar<1P game>：NORMAL、Guard damage：OFF、Neutral guard：ON、Round time：60]

デススマイルズ

【ウィンディア・通常、キャスパー・通常、フォレット・通常、ローザ・通常、ウィンディア・峡谷有り、キャスパー・峡谷有り、フォレット・峡谷有り、ローザ・峡谷有り】の8部門で集計します。

■工場出荷設定[RANK 2(NORMAL)、1ST 20,000,000PTS 2ND 45,000,000PTS]

※TODAYランキングでEX表示が消える現象が確認されているので、今後のスコア申請の際はTOTALランキングでのスコア確認を必須とします。

ハーフライフ 2 サバイバー VER.2.0

ミッションモード【シングル】のスコアで集計。

※カードを使用しないとスコアが残らないのでカード使用必須

■工場出荷設定[NESYS準拠]

※『デススマイルズ』峡谷有り部門、『ハーフライフ 2 サバイバー VER.2.0』、『鉄拳 6』の集計開始は1月14日からとなります。

ハイスコア通信

●ゲーム41（北海道）
エクスジールUNIT2 ／ 30631420 ／全日本アロエを愛でる会■『虫姫さまふたり』（オリジナル・パルム）431146413 ／めいじんは××がお好き！■

●デイトナⅢ（埼玉県）
『むちむちポーク』は修正版でもフリーズしました。それが起きたとき、周りにいた人とプレイヤーもフリーズ、その後大爆笑。

●大久保アルファステーション（東京都）
『虫姫さま ふたり ブラックレーベル』が1プレイ50円で稼働中です！　そのほか、当店オリジナルのサービスを行なっております！　ぜひ、ご来店ください！

●GAME-COLLEGE（愛知県）
ギルティ＆メルブラの時間貸し始めました。1時間対戦台2セットで800円です。完全予約制です。

●GAME'S MILK（京都府）
シューティング技能検定（一人で検定）　624790　LYH

●チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪府）
最近「雷電Ⅳやってないの？」と聞かれますが、オリジナルは1カ月目ライトは2カ月目で辞めてます。再開する予定も無いです。By.H.Y

●サブカルチュア（福岡県）
『鉄拳6』入荷予定です!!　STGの新作も欲しいです（切実）

●スポラ九品寺＆ショールーム合同集計（熊本県）
『レイジオブドラゴンズ』の対戦台が電撃入荷！
50円2プレイです。　Byショールーム

●プレイシティ 中央町店（鹿児島県）
12月には、いよいよビートマニアの新作も入荷致します。音楽ゲーム・クイズ・オトメディウス・クルラボ・格闘ゲーム・ガンダムは全台ヘッドフォン対応になっていますので、いい音でプレイもできます。

■申請方法

①左ページに掲載のハイスコア集計店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

②右下の個人申請用紙を141％に拡大コピーして切り取る。そこに必要事項を記入して官製ハガキに貼り付け、当コーナーあてに送る。

～注意　個人申請用紙をご利用の皆さまへ～

個人申請用紙を使用してハイスコアを申請する場合は、ゲームセンターの「名前」「電話番号」「住所」に加え、店長の名前を記入してもらい、店長名が分かる印鑑を捺印してもらってください。店長名と捺印が無い申請は集計対象外となります。

スコアを申請する際は、プレイする前に署名・捺印をしてもらえるかどうかを確認することをおすすめ致します。

※店長名の印鑑の代わりに店名の印鑑が押されていても、集計対象外とします。

■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全一人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること（部門によっては二人になる場合があります）。

2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。

3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）

・複数ボタンの同時入力を一つのボタンで行なうもの

どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にその旨（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4：大型筐体ものの改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1995年12月以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない

5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などはすべて正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。例えば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限る。古いゲームのハイスコアも集計してるが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしている。

ハイスコアのあて先は
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン アルカディア編集部
「全国集計ハイスコア」係
※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

個人申請記入用紙

ゲーム名
集計部門（キャラ・コースなど）
スコア（タイム）
面数
難易度
備考
達成日　年　月　日
得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）
ゲームセンター
名前
電話
住所　都道府県　市郡区
スコアネーム（最大20文字）
以上のスコアを記録したことを証明します。
店長　印
このほかに個人申請がある場合　申請枚数（　）枚

※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

ハイスコアの問い合わせは　E-Mail、FAXをご利用ください

■E-Mailでのお問い合わせに関して　あて先　hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル（subject、件名）には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

■FAXでのお問い合わせに関して　問い合わせFAX番号　03-3265-7340

質問をお寄せいただく場合、氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせには一切お答えできません。お問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

猿渡編集長の房総ゲーセン狂騒曲

第四十一回「ビリーヴ」

「闘劇」という大きなうねりは、その力強さ故にさまざまな問題までをも巻き込んでしまう。さらにそのうねりが度を超え大きくなれば、いろいろなものがはっきりと見えてくる。

さわたり「なにやら前号の反響は大きかったみたいですね」
ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ先生がついにぶちゃけた……なんて言われたが、毎回ぶっちゃけてるが、ぶっちゃけが足りんかったということじゃな、ぶっちゃけ」
さわたり「えー、非常に読みにくいです。ぶっちゃけたらけで」
ぶっちゃけ先生「ま、ぶっちゃけ。それはともかく、今回のぶっちゃけはなんじゃ?」
さわたり「前号に引き続き……と言いたいところですか、今回はついに発表された闘劇タイトルに関してですね」
ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、去年とそれほど代わり映えしないんじゃが」
さわたり「そうですね!(いいとも風)」
ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、新作は無いんかい!」
さわたり「そうですね!(いいとも風)」
ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、新しい試みは無いんかい!」
さわたり「そうです……じゃなくて、ちょっといろいろと考えてます。もちろんゲームのラインナップは変わらないように見えますが、かなり試行錯誤してますので」
ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、期待してよいんじゃな?」
さわたり「そうですね!(いいとも風)」

●

というわけで「闘劇'08」である。

もちろん「またか」というタイトル群でもある。また、未発売というか未バージョンアップのタイトルもあるが、予選までにはリリースされることから採用している面もある。何せ、ゲーム大会の運営は難しい。ゲーム大会を開催すること自体は簡単だが、それでいいわけじゃない。

自分が考える理想的なゲーム大会の在り方は、やはりプレイヤーに期待を持たせ、やる気を喚起させるものだと思っている。ただ大会をやれば良いというものではない。大きなビジネスとして考えるならば、プレイヤーが一生懸命プレイ料金を投じることと同時に、ゲームセンターもメーカーもハッピーにならなければ、「業界の活性化のために大会を行なう」なんてたやすく言うことはできない。そういう意味で、安易に大会を開催してしまうことに怖さを感じる。

もちろん大会の開催に否定的なわけじゃない。ただ、もうちょいプレイヤーのことや市場の成り行きを考えた大会であってほしいし、小規模・中規模問わず、闘劇と連動できるなら持ちつ持たれつで相互作用を考えたい面もある。闇雲にゲーム大会を開催することで、ゲーム大会自体が形骸化してしまう危険性を感じるわけだ。何事にも善し悪しや、リスクを抱えながら走らなければならない面もある。闘劇もそういう側面がある。タイトル選びもそうだが、闘劇の担う役割をしっかりと考えて運営してきたい、と思っている。

次号予告

新年期待の新規タイトル!!

LOAD of VERMILLION(スクウェア・エニックス)

アカツキ電光戦記 Ausf.Aches(SUBTLE STYLE)

Fate/unlimited codes(カプコン)

2008年アルカディアはいろいろやります!!
アルカディア携帯動画にて新展開!?

入魂の新作大攻略&大紹介!!

三国志大戦3(セガ)

鉄拳6(バンダイナムコ)

beatmania IIDX DJ TROOPERS(KONAMI)

アルカナハート2(エクサム)

MELTY BLOOD Actress Again(エコールソフトウェア)

そのほか、従来のタイトルも徹底攻略!!

次号 2008年3月号は 2008年 **1月30日(水)発売予定**
予価690円(税込み)

※内容は予告無く変更する場合があります。

投稿募集

メールでの投稿あて先

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com
■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com
■猛者通信 ドス龍
mosa@arcadiamagazine.com
■新・愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!
dohjin@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com
■ビート・レイジング(ROOTS26)投稿
beatraizing@arcadiamagazine.com
■アルカナSIGNALS! 各コーナー
arcanaheart@arcadiamagazine.com
■その他店舗に関する募集あて先
location@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia@arcadiamagazine.com
■WWW管理者あて
webmaster@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia2005@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部(各コーナー)係

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!
2月号(2007年12月27日発売予定号)への投稿もよろしくお願いします!
3月号(2008年1月29日発売予定号)への投稿もよろしくお願いします!

各コーナーへの投稿締め切り

4月号/1月16日(水)必着
5月号/2月15日(金)必着

今すぐ買える!!

アルカディアエクストラ

バックナンバーリスト

ここでは、これまで発売された刊行物の中から、すぐに購入可能なものをチョイス！　なお、ココに掲載されていないものは在庫僅少なので、お問い合わせの上ご注文ください。

ARCADIA EXTRA 闘劇魂MAX 2007 PRE BEAT-TRIBE CUP 特集号

価格：1,550円(税込)
雑誌コード：61955-58

2007年8月に東京・町田のビートライブにて開催された、『Virtua Fighter5』の"同キャラの祭典"プレビートライブカップを徹底特集！　出場選手リストやプレビートライブカップの歴史、名勝負解説など同大会のすべてを網羅。さらに、対戦格闘ゲーム最新作の記事やPVなど内容盛りだくさん!!　付録DVDも特集はプレビートライブカップ。決勝トーナメントを完全収録、会場の熱気がよみがえるぞ!

『VF5』初となる大会を制したのはどのチームか!?　トッププレイヤー同士の激闘は、君のVFライフの参考になるはず!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.51 三国志大戦3 入門指南書

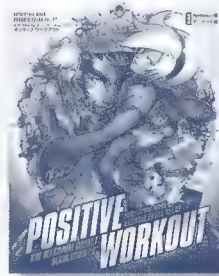
価格：1,200円(税込)
雑誌コード：61955-69

今から『三国志大戦3』を始めるプレイヤーにオススメのムックが早くも登場!　ゲームシステムなどを丁寧に解説。さらに、初心者に向けた解説DVDとエクストラカードの【Ex013】趙雲が付いてきて、お得な一冊に仕上がっているぞ。

enterbrain mook ARCADIA EXTRA アルカナハート ガイドブック

定価：1,449円(税込)
雑誌コード：61955-55

『アルカナハート』PS2版の攻略本が登場。技表、対戦攻略、システムなどを分かりやすく解説しているので、初心者の人にオススメの一冊だ。もちろん『アルカナハート』、『アルカナハートFULL!』の両バージョンに対応しているぞ!

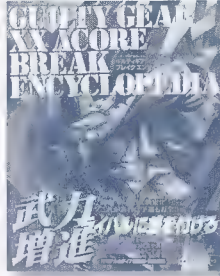
enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.47 KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION"A" POSITIVE WORKOUT

定価：1,600円(税込)
雑誌コード：61955-35

全キャラの技解説と連続技を含めた対戦を完全攻略。また、全キャラのストーリー、ボイスリスト、各種設定資料はもちろんのこと、書き起こしサイドストーリーまでも掲載したこん身の一冊となっている。

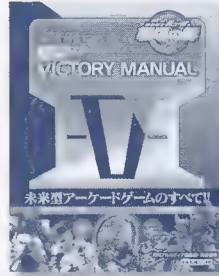
enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.42 ARCANA HEART HEARTMATIC COLLECTION

定価：1,500円(税込)
雑誌コード：61954-88

キャラごとの対戦攻略や連続技、数値データ、システム解析などを掲載。描き下ろしイラスト付きショートストーリーや、ゲーム中では語られない彼女たちのプライベートな部分などもバッチリ収録!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.41 GUILTY GEAR XX ΛCORE BREAK ENCYCLOPEDIA

定価：1,500円(税込)
雑誌コード：61954-82

各技の解説や数値データ、対戦攻略に至るまで、かつてない濃密なデータ量でお届け!　本作で追加された技の設定原画集や新たな人物相関図なども掲載。すべてが詰まった、ファンには見逃せない内容だ!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.40 機動戦士ガンダム 戦場の絆 VICTORY MANUAL

定価：1,500円(税込)
雑誌コード：61954-80

丁重なシステム解説に始まり、全モビルスーツの詳細な性能を紹介。さらに、8人vs.8人の対戦を踏まえたチーム戦術をレクチャー。これから出撃する新兵から、歴戦の勇士にも役に立つ情報が満載!

アルカディア本誌 バックナンバーリスト

タイトル	雑誌コード	税込価格	在庫
No.92(2008年1月号)	11547-01	690円	○
No.91(2007年12月号)	11547-12	690円	○
No.90(2007年11月号)	11547-11	690円	○
No.89(2007年10月号)	11547-10	690円	○
No.88(2007年9月号)	11547-09	690円	○
No.87(2007年8月号)	11547-08	650円	○
No.86(2007年7月号)	11547-07	650円	○
No.85(2007年6月号)	11547-06	650円	○
No.84(2007年5月号)	11547-05	680円	○
No.83(2007年4月号)	11547-04	680円	×
No.82(2007年3月号)	11547-03	650円	○
No.81(2007年2月号)	11547-02	690円	×

アルカディア本誌・アルカディア エクストラ通信販売のご案内

書店での購入方法

刊行物が見つからない場合は、書店店頭にて欲しいタイトルと雑誌コードをお伝えください。書店にてご注文いただきますと、到着までお時間は必要ですが送料がかかること無く店頭で商品を受け取ることが可能です。

通信販売での購入方法

エンターブレインWebサイト(http://enterbrain.co.jp/)からエンターブレインストアにアクセスし、希望商品を検索の上、注文してください。この場合規定の送料が発生しますのでご了承ください。なお、ここに掲載されていないバックナンバーは在庫僅少です。弊社Webサイト(http://arcadiamagazine.com/)でタイトルを確認し、cs@eb-store.comまでお問い合わせください。

通信販売・定期購読のお問い合わせ先

エンターブレインストア　メールアドレス：cs@eb-store.com
カスタマーサポート（お電話によるお問い合わせ）　電話番号：0570-060-555

編集後記

●ついに『三国志大戦3』が稼働開始! 今回から兵法が無くなり、新しい「軍師カード」による兵略と陣略が追加されました。デッキによる「軍師カード」との相性が大きくなりそうなので、デッキ構築が楽しくなりそうです。と、少し難しくなっていそうですが、大丈夫! 『三国志大戦3』から始めるプレイヤーに向けたムック『三国志大戦3入門指南書』が2007年12月27日に発売されます。各システムをDVDによる映像と誌面で詳しく解説しているので、これまで誌面だけでしか解説できなかった細かい操作なども、一目瞭然な内容。さらにすぐに使えるExカードの【Ex013】趙雲まで付いてお買い得! ぜひ、買ってください! (上田)

●近隣の某社の人と打ち合わせした。従来型のビジネスではない、新しい試みを積極的に考えているようだ。アルカディアもQRコードの付加など新しい試みにチャレンジしているが、更なる展開に挑戦してきたい。(さわたり)

●2008年2月発売予定で、カードゲームに特化したムックを作ってます。DVD映像付録を付けたり、アヴァの記事を入れてみたりと楽しみながら仕込んでます。2008年は、いろいろチャレンジしてくぞ～っと。(霜田)

●ついに今年も闘劇'08タイトルが発表になりましたね。新作がこれから発売ラッシュを迎えるのにもったいない感じはありますが、こなれた作品で熟練の腕を競うのもまた一興かと。3rdは息が長いですねぇ……。(杉田)

●担当タイトル兼趣味のゲームである『VF5』、『DVS』がアツい。バーチャはXbox360の通信が楽しいし、『DVS』は魔石育てで悶絶。これでPSPのモンハン出たら仕事するヒマねーな……。(ファイエル! itakyo)

●しばらく離れていたこともあり、『DVS』が予想以上に面白い。魔石が全然育たないのも慣れてきました(笑)。でも、大量に控えた来年の刊行物を考えると、年末年始をゲーセンでまったり過ごすのは無理かも!?(河野)

●ついに稼働しましたね『鉄拳6』。たいしてうまくもないのにカズヤなんて使っているわけですが、新キャラも興味アリアリです。露出度が高いという理由だけでザフィーナにしようかと悩んでいたりして。(野口)

●担当をお手伝いした『鉄拳6』に興味津々。レイジの逆転性と、バウンドと壁を駆使したコンボの威力には、2D格ゲーがメインの自分でも驚いた。全消しコンボ動画とか需要がありそうですね。(レオ始めました &ぅ)

●付録や特集、アルカディア大賞、携帯連動動画といろいろ詰め込んだ今月号。BEMANI10周年記念の特集がありましたが、今度は音楽シミュレーションを全く知らない人に向けた「ゼロから始める」特集ができればいいな。(上野)

●アルカディアモバイルでは本誌と連動した動画配信がスタート中! 前号の『鉄拳6』を例に挙げると、攻略記事中に書かれている連続技が動画で確認できたりします。理解度がだいぶ変わるのでぜひご利用ください。(花澤)

●久々にシューティングを掘り出してプレイしてみましたが、前に比べてゲームが短く感じました。そして相変わらず点を稼ごうとして前に出ると敵の体当たりで撃沈することが多いですね……。(金子)

●大山のぶ代さんのアルカノイドDS発売記念イベントを取材。最後に大山さんとの直筆サインと本をかけたじゃんけん大会。当然大山さんはグーを出すと思いきやまさかのチー。ド……ドラえ……。そんなイベントでした。(高瀬)

●鉄拳6、三国志大戦3、DJ TROOPERSと人気タイトルの続編が稼働してきました。どれもやり込もうと思うと非常にお金がかかりそうです。とりあえず、身近な目標をもってマイペースに楽しもうかな。(井川)

●カードゲーム初体験(激遅)ということで、「カードビルダー」をプレイ。連邦かジオンかで長時間迷いましたが、褐色の秘書さんを見てジオン入りしました。ゆくゆくはギャン部隊を結成したいと思います。(川中)

編集者募集中

アルカディア編集部では編集者を探しています。詳しくは、下記のサイトをご参照ください。
arcadiamagazine.com
http://www.arcadiamagazine.com/

奥付

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート **0570-060-555**
(土・日・祝祭日を除く 12:00～17:00)

■E-MAILでのお問い合わせ先 メールアドレス
arcadia2005@arcadiamagazine.com
※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題(Subject)」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

STAFF

■発行人 浜村 弘一
■編集人 青柳 昌行
■編集長 猿渡 雅史
■アートディレクター 大里 浩二(株式会社THINKSNEO)
■副編集長 杉田 哲朗
■デスク 霜田 和人
■編集スタッフ 伊丹 恭/河野 淳一/野口 晶/安藤 慶祐/上野 真嗣/花澤 貴宏/上田 裕生/金子 拓真/高瀬 康次/井川 史也/川中勲人
■編集協力(五十音順) 穐山 秀明/赤男/age/飛鳥/ANON.T/伊勢猫/M-BOO/MVP/カイゼルちくわ/黒鉄タカスエ/京城/げっつ☆先生/ケツホンドゥ/KEN/小山 祥之/C・LAN(トリスター)/庄司卓/スカ/ずるずる◯爆/タケヤマ/たてしゅ/田渕健康(トリスター)/垂れ/ちび太/伝説のオタク/ぬのまる/ねぎ/花田/ハメコ。/fan114/マンモス丸谷/ミスター/山田/ユウ/リュウケイ
■デザイン 久保田 シンヤ/野中 郁子/安井 朋美/大渕 重敬(株式会社THINKSNEO)/後藤 美保子
■タイトルロゴ&表紙デザイン 福島 トオル(Smile Studio)
■制作協力 藤原 城嗣
■フォトグラフ(五十音順) 草野 直也/小森 大輔 曽根田 元/中川 有紀子/永山 亘/新妻 和久/堀内 剛/雪岡 直樹 和田 貴光(Studio T)
■イラスト(五十音順) 天野シロ/今井 神/オイコ/斉藤コーキ
■業務部 青木 孝道 森村 利佐
■営業部 後藤 剛/堂前 秀隆/中村 宣忠/廣原 洋祐
■広告部 水本 九州男/原川 朗広/八田 竜馬/樋口 尚子/梅山 達夫
■企画宣伝 松永 智史/兎束 龍憲
■編集総務 須藤 史紀/高木 由美子/山内 ユリコ/時田 寛子

お詫びと訂正

●アルカディア1月号(No.092)『パチャっ子インフィニティ5』の記事内におきまして、「ちび太が行く、ぶらり組み手の旅」12月の日程におきまして、「セガワール都城(宮崎)の店舗URLに誤りがありました。
誤:[illegible]
正:http://location.sega.jp/loc_web/sw_miyakonojou.html
関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。

月刊アルカディア 2月号 [No.093] COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.093

第9巻 第2号 通巻第93号 平成20年2月1日発行(毎月1回1日発行) 雑誌11547-02
■発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555(代表)
WebSite http://www.arcadiamagazine.com/ e-mail post_arcadia@arcadiamagazine.com
■印刷所:凸版印刷株式会社

アンケートはがきの書き方

自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は179ページに掲載されています。はがき裏面のA1～3の質問は下記の該当掲載タイトルの[番号]を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

アルカディア1月号[No.92]アンケート対応番号

No.	タイトル
1	闘劇'08開催タイトル発表!
2	特集BEMANI10周年記念その軌跡と未来を探る
3	beatmania IIDX 15 DJ TROOPERS
4	鉄拳6
5	三国志大戦3
6	機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム
7	頭文字D アーケードステージ4改
8	アルカナハート 2
9	サムライスピリッツ閃
10	THE KING OF FIGHTERS'98 ULTIMATE MATCH
11	クエスト オブ D ザ・バトルキングダム
12	ベースボールヒーローズ3
13	機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー -両雄激突-
14	機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン 戦士の記憶
15	ギルティギア イグゼクス アクセントコア
16	デススマイルズ
17	オトメディウス
18	ダイナマイト刑事EX ～アジアンダイナマイト～
19	セガネットワーク対戦麻雀 MJ3 エボリューション
20	機動戦士ガンダム 戦場の絆
21	アクエリアンエイジ オルタナティブ
22	まもるクンは呪われてしまった!
23	メーカー年賀状2008
24	第八回アルカディア大賞発表!
25	プライズワンダーランド
26	日本縦断ゲームセンターマップ
27	アルカディアフロンティアーズ
28	新・愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!
29	猛者通信DOS龍
30	パチャっ子インフィニティ5
31	VIDEO GAME MUSIC LABORATORY
32	アルカディアデータベース
33	アーケード・ニュース・アナライズ
34	アルカディア読者プレゼント
35	ゲームセンターイベントリスト
36	アルカディアクーポン
37	ハイスコア全国集計
38	次号予告
39	猿渡編集長の房総ゲーセン狂騒曲
40	アルカディアエクストラ バックナンバーリスト
41	編集後記・奥付

Q10.学校・職業・その他

1	小学生	7	高校3年生	13	会社員
2	中学1年生	8	短大生	14	自営業
3	中学2年生	9	専門学校生	15	主婦
4	中学3年生	10	予備校生	16	フリーター
5	高校1年生	11	大学生	17	無職
6	高校2年生	12	大学院生		

PR

続報!!

ネットワークゲームスペース 神奈川県最大の聖地「G-link」

充実した物販やカード展示でゲーム以外でも楽しめる!!

以前も紹介された神奈川県横浜市の「港北MINAMO」内にオープンした「クラブセガ港北」。前回はまだオープン前という事で細かな内容を伝え切れなかったが、再度店内の風景をはじめ、設置マシン、大会情報などをここに掲載するので確認してほしい！

新作登場でますます盛り上がる！

三国志大戦3

大型ライブモニターあります！

ゆっくりくつろぎながら観戦できるよ！

待ち時間も楽しい♪ 三国志のマンガもそろってます♪

※この写真はバージョンアップ前のものです。

まだまだ大人気！

アヴァロンの鍵弐

◆ 設置タイトル ◆

- 三国志大戦3（8席）
- WORLD CLUB Champion Football European Clubs 2005-2006（8席）
- Quest of D The Battle Kingdom（4席）
- 機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー（16席）
- アヴァロンの鍵弐 鍵聖戦（4席）
- セガネットワーク対戦麻雀MJ 3EVOLUTION（16席）
- アイドルマスター（4席）
- ドルアーガオンライン（4席）
- 機動戦士ガンダム 戦場の絆（4席）
- バーチャファイター5（10席）

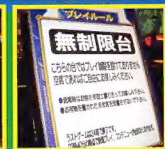
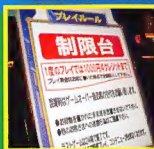
その他人気タイトル設置！

※設置ゲーム機は変更になる場合がございます。

ココがうれしいG-link

プレイヤーのニーズに合わせて

制限台＆無制限台！

人気のゲーム機は台数があっても満席状態！なんて事よくあるよね。当店のG-linkではクレジット制限による案内はもちろん、ひたすら遊べる無制限台も各ゲーム機ごとに設置しているぞ！

このルールボードでCheck!

各ゲームプレイルール

- 三国志大戦3【4席：無制限／4席：1プレイ交代】
- WCCF【1,000円 5クレジット交代】
- Quest of D The Battle Kingdom【1ダンジョン交代】
- 機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー【8席：無制限／8席：1,000円 4クレジット交代】
- アヴァロンの鍵弐【1,000円 プレイ交代】
- 機動戦士ガンダム 戦場の絆【フリーエントリー制 500円 プレイ交代】

※各ゲームルールは変更になる場合もございます。

◆ 2008年1月ゲーム大会情報 ◆

開催日時	定員	ゲーム大会名
4日(金) 19:00～	16名	第8回「機動戦士ガンダム SEED DESTNY II」2on2大会
5日(土) 16:00～	16名	第6回「機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー」店舗大会
11日(金) 19:00～	16名	第6回「パワースマッシュ3」シングルトーナメント大会
12日(土) 16:00～	32名	第6回「WCCF」G-link Cup
18日(金) 19:00～	16名	第7回「パワースマッシュ3」シングルトーナメント大会
19日(土) 16:00～	16名	第6回「アヴァロンの鍵弐」魔導競技会
25日(金) 19:00～	16名	第9回「機動戦士ガンダム SEED DESTNY II」2on2大会
26日(土) 16:00～	32名	第3回「三国志大戦3」店舗大会

ゲーム大会は毎月開催しているよ！キミも優勝トロフィーに名を残そう！

※ゲーム大会は変更になる場合もございます。

クラブセガ港北

「G-link」クラブセガ港北内にございます。

■営業時間／10:00～24:00
■お問合せ／TEL:045-591-8923
■住　所／
神奈川県横浜市都筑区中川中央2-7-1
『港北MINAMO』3F

SEGA®

ARCADIA 093

発行人／浜村弘一 編集人／青柳昌行 発行所／株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 ☎0570-060-555(代表)

enterbrain

●特別定価690円[本体657円]

Printed in Japan 凸版印刷

雑誌 11547-02